ELORA
JULI 2024
#20 TEMPUR
QRIS

ELORA

Adalah media alternatif dalam bentuk majalah elektronik yang membahas budaya populer dari berbagai sudut pandang. Ulasan pada setiap edisinya meliputi film, musik, literasi, budaya dan gaya hidup.

20

DESAIN SAMPUL
Hana Taba

REDAKSI
Ikra Amesta
Rafael Djumantara
Rakha Adhitya

KONTRIBUTOR
Alvarie Ananda
Ary M. Subarkah
Dhafi Iskandar
Endah Asmo
Fran
Kezia Mageline
Laura Valencia
Luffy D. Amrullah
Marchelia Gupita Sari
Prasasty Dinakandhi
Syaifunnisa Puspa
Yuli Harahap

MENANTI PELUIT PANJANG PERANG

OLEH: IKRA AMESTA

Sepakbola rasanya punya hak untuk sesumbar sebagai olahraga paling berpengaruh di dunia. Di depan cabang olahraga yang lain sepakbola tidak hanya bisa mengklaim sebagai yang paling digemari manusia di muka bumi, tapi juga olahraga yang paling bisa memicu konflik duniawi. Bukan sekadar perseteruan antarsuporter antarkota tapi sampai perang antara dua negara; perang yang melibatkan tentara, senjata, dan tentu saja kematian massal.

Tim nasional El Salvador dan Honduras berhadapan dalam laga *play-off* kualifikasi Piala Dunia 1970 pada 27 Juni 1969 di Mexico City. Sebelumnya mereka sudah bertanding di negara masing-masing, dan saling mendapat perlakuan tidak enak dari suporter lokal yang bergantian merecoki hotel para pemain dengan teriakan, petasan, sampai lemparan bangkai tikus. Tak ayal tensi dalam laga di Stadion Azteca itu memanas jauh sebelum *kick-off*.

Pertandingan berlangsung seru, kedua tim saling serang, skor pun bertahan sama kuat 2-2 dalam 90 menit. Di babak perpanjangan waktu, kaki kanan Mauricio Rodriguez akhirnya meng-antarkan kemenangan bersejarah yang memastikan El Salvador lolos ke Piala

Dunia untuk pertama kalinya. Seluruh bangsa pun bersorak, menggemakan gengsi nasionalisme bahwa *Salvadoreños* lebih superior daripada negeri tetangganya, sekaligus menggodok sentimen politik atas perlakuan Honduras yang akhir-akhir ini gencar mengusir para imigran El Salvador.

Dua minggu berselang, kedua negara resmi beradu dalam konflik bersenjata yang disebut Perang Sepakbola (*Guerra del fútbol*) yang berlangsung selama 100 jam (14-18 Juli 1969), yang menelan sampai 3.000 jiwa termasuk warga sipil, dan memutus hubungan diplomatik kedua negara selama satu dekade ke depan.

Tentu sepakbola bukan penyebab utama perang di Amerika Utara itu. Pemicu yang sebenarnya adalah isu kepemilikan lahan dan imigran ilegal. Sepakbola, seperti yang diyakini Jules Rimet sang penggagas Piala Dunia, sejatinya adalah alat pemersatu bangsa-bangsa di dunia.

Barangkali Rimet pernah mendengar kisah gencatan senjata singkat dalam salah satu episode Perang Dunia I di tanah Belgia. Malam Natal 1914 beberapa tentara Jerman tiba-tiba menyanyikan "*Silent Night*" dari parit pertahanan mereka. Gema suara mereka tertangkap pasukan Inggris tak jauh dari sana yang kemudian terpancing untuk menyanyikan lagu Natal lain. Tak lama berselang, nyanyian pun dilantunkan kedua kubu, menggantikan suara desingan peluru dan ledakan, yang diikuti oleh inisiatif untuk melepas senjata masing-masing selama perayaan Natal.

Dan aksi perdamaian tak resmi itu diwujudkan lewat pertandingan sepakbola antara tentara Jerman dan Inggris. Pertandingan penuh per-

sahabatan yang menanggalkan benci dan frustrasi selama sehari, sebelum mereka saling bunuh lagi keesokan harinya.

Dua perang, dua pertandingan sepakbola, yang satu semuanya kalah, yang satu semuanya menang. Manusia memang kerap terjebak untuk membuktikan kebenaran dengan mengadu siapa yang paling kuat. Namun seperti halnya dalam sepakbola, pemenang tidak selalu yang "benar" — tidak selalu yang bermain sportif, dominan, atau profesional. Perang tidak selalu adil, malah bisa jadi tidak akan pernah. Yang dibuktikan dalam perang tak lebih dari siapa yang paling berkuasa.

Perang Dunia I sempat mengusung slogan optimistis "*War to end all wars*", tapi semua orang tahu kalau perang itu punya sekuel. Semua orang tahu perang-perang masih tercetus di dunia. Justru slogan yang berlaku saat ini adalah "*Five minutes to midnight*" yang menggambar-kan begitu dekatnya kita menuju kiamat nuklir.

Satu-satunya harapan manusia adalah kemanusiaan. Tidak lain.

Maka, jangan ragu untuk merayakan kemanusiaan. Dengan musik, film, dan sastra. Dengan kuliner, lukisan, atau *traveling*. Dengan berkarya, bermain, dan bercinta. Mungkin juga dengan sepakbola. Mungkin juga dengan Elora. Tidak ada salahnya.

Selamat membaca.

Daftar Isi

16 **Pertempuran yang Tak Akan Bisa Dimenangkan**
Rafael Djumantara

23 **Hacksaw Ridge: Keteguhan yang Menggetarkan**
Syaifunnisa Puspa

31 **Motivasi Itu Sementara, Komitmen Adalah Segalanya**
Prasasty Dinakandhi

38 **Sekelumit Opini Gen Z Terhadap Musik Millennials**
Marchelia Gupita Sari

50 **Baca Apa Hari Ini?**
Yuli Harahap

58 **Maaf Terakhir**
Endah Asmo

66 **Everest Base Camp: Sebuah Perjalanan Melampaui Batas Diri**
Laura Valencia

76 **Dinamika Konflik Bisnis Internasional**
Dhaffi Iskandar

82 **Merendah untuk Hidup: Sebuah Perjalanan**
Fran

93 **1999: The Year Cinema Broke**
Ikra Amesta

103 **Playstation 2 dan Ceritanya**
Luffy D. Amrullah

112 **Hati-hati Meromantisasi Introversi**
Alvarie Ananda

CON TRI BUT ORS #20

Endah Asmo

Berawal dari majalah anak pemberian seseorang, saya mulai mengawali petualangan dalam merangkai kata menjadi sebuah cerita. Saya suka melihat jari-jari menari di atas keyboard, udara sejuk kala hujan, pahitnya seruput kopi, dan perjalanan dalam diam.

Blog: www.endahasmo.com
IG: @endah_asmo

Hana Taba

Seorang ilustrator amatir asal Jakarta. Dia telah mengucapkan selamat tinggal pada malam-malam panjang yang ditemani oleh kopi hitam dan bola mata yang lesu. Namun sekarang, dia jadinya malah alergi terhadap garis lurus. Oh Gott!

Yuli Harahap

Penulis yang belum melahirkan bukunya sendiri. Tulisan-tulisannya bisa dibaca di aplikasi Kwikku @yhharahap, jaejulu.blogspot.com atau bisa dikontak juga melalui Instagram di @yhharahap. Lebih banyak orang mengenalnya sebagai nonaabuabu yang karyanya bisa dinikmati di Instagram @nonaabuabu.id dan nonaabuabu.tumblr.com

Syaifunnisa Puspa

Seorang pembelajar yang kadang mengajar dan hobi rebahan. Sering dikira orang yang serius padahal banyak "gila"-nya. Senang menulis hal random sebagai terapi sekaligus pelarian dari dunia dan segala keruwetannya. Aktif menulis di banyak platform, salah duanya Quora dan blog pribadi syaifunnisapk.blogspot.com. Kalau mau kenal lebih dekat silakan temui di Instagram @syaifunnisap.

Ary M. Subarkah

Father of two sons.
Director of Photography since 2010.
Instagram: @arymsubarkah

Marchelia Gupita Sari

Seperti orang kebanyakan, milenial, nulis-nulis untuk katarsis.

Kezia Mageline

Mahasiswi DKV semester 6 di President University. Gak bisa dipungkiri suka banget sama musik, ilustrasi, dan animasi. Ketiga hal itu udah jadi passion yang bener-bener ngebikin hidup makin seru! Aku yakin, dengan menggabungkan ketiganya, aku bisa ngehasilin karya-karya yang keren dan bisa menginspirasi imajinasi orang lain.

Instagram: @kmageline

Laura Valencia

Perempuan kelahiran Bandung ini memiliki hobi traveling, hiking, dan scuba diving. Selain mengunjungi tempat-tempat domestik, Laura senang menjelajah berbagai negara untuk menikmati pemandangan dan melihat bermacam budaya. Sejauh ini, 60 negara di 6 benua telah dikunjunginya. Tujuan berikutnya adalah benua ke-7: Antartika.

Instagram: @la.valenciao

Fran

Bisa dihubungi di @underworldunleashed kalau tidak sedang mencoba menyibukkan diri di: @smashyourass @rockinsolofestival atau @blindsided.merch

Alvarie Ananda

Sejenis ikan. Tinggal di Depok. Gara-gara Covid mendalami MBTI secara mandiri. Tidak membuka jasa baca kepribadian berbayar.

Prasasty

Hai, namaku Prasasty, orang-orang biasa memanggilku Asty. Aku adalah ibu dari dua orang putra kembar yang juga menjalankan bisnis. Saat ini orang-orang mengenalku sebagai sosok yang gemar berolahraga. Dan aku sangat senang sekali bisa memotivasi orang lain untuk hidup sehat dan bisa menua dengan indah.

IG: @prasastyy

Luffy D. Amrullah

Kesehariannya di Surabaya tidak jauh dari tumpukan buku dan menulis, meskipun sebenarnya tidak semonoton itu. Seorang diskalkulia yang menyukai astronomi dan biologi, memiliki rencana serius membangun laboratorium rahasia seperti Jimmy Neutron suatu hari nanti. Kini salah satu fokus utamanya adalah menemani anak-anak kebanggaannya dari berbagai daerah di komunitas yang ia dirikan, Banawa Sekar Academia.

Dhafi Iskandar

Kunjungi tulisan-tulisan Dhafi seputar dunia profesional dan pendidikan beserta tips dan update-nya di LinkedIn, serta lebih jauh mengenai dunia startup serta bisnis digital dan teknologi di StepNesia: stepnesia.com.

JEJAK RASA KEISTIMEWAAN : ROYAL HERITAGE DINNER AT PRINCE JOYO HOUSE

In order to celebrate and promote our cultural richness, especially the culture of Yogyakarta, Cultoera Indonesia is organizing the event "Royal Heritage Dinner" at Prince Joyokusumo House, a place with high historical and cultural value.

This event is designed to provide a deep and authentic experience of Javanese royal life. It serves as a platform for cultural enthusiasts both domestically and internationally, combining various cultural elements into one memorable evening. Guests will not only enjoy royal dishes typical of the Yogyakarta Palace, but they will also be treated to detailed explanations of each cultural symbol of the kingdom and the food served. Gamelan music, which has been passed down through generations in Javanese culture, will accompany the event.

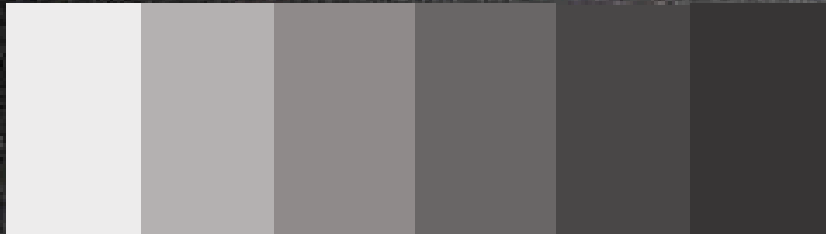
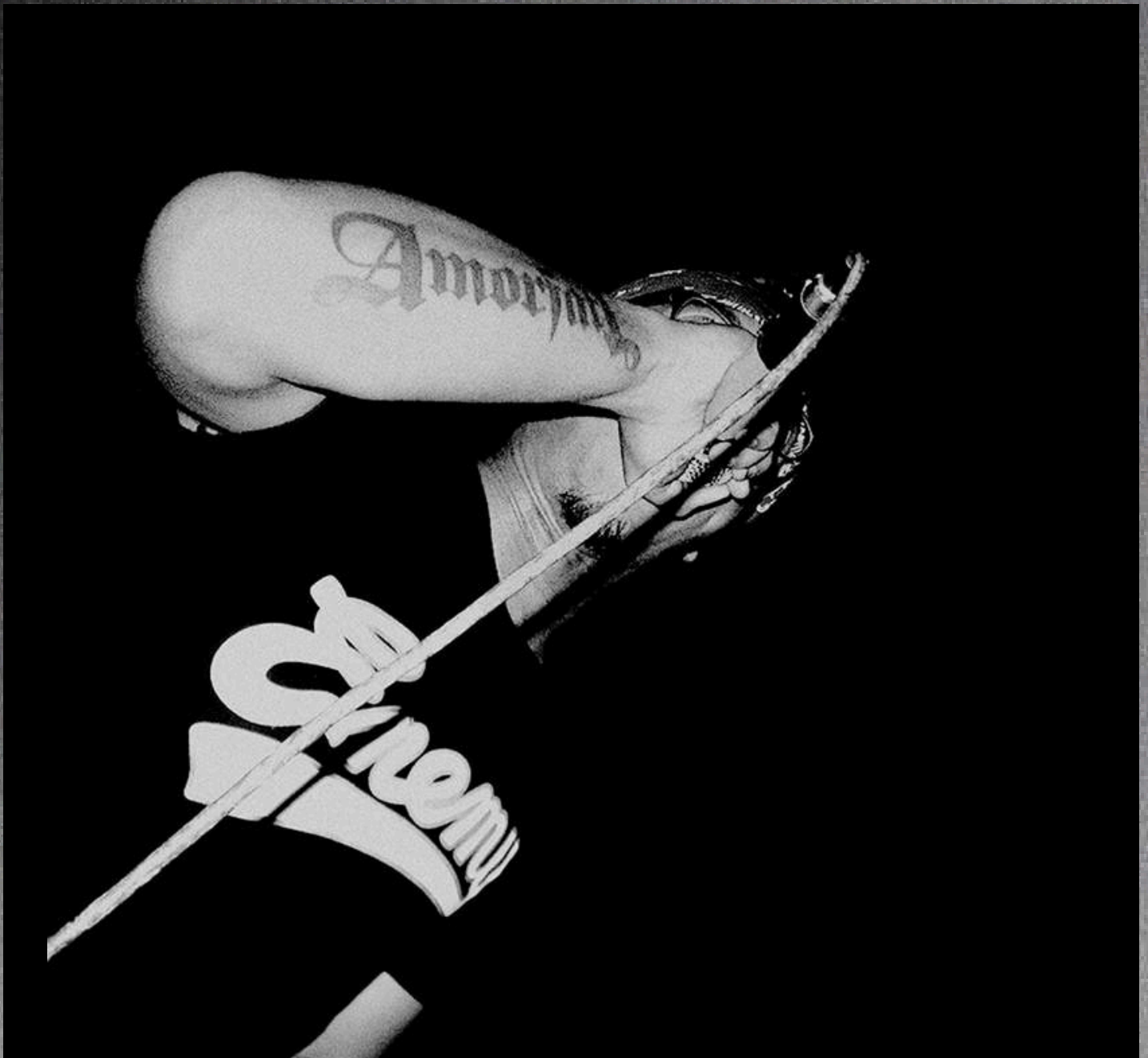
“ ARTISTIC EVOLUTION

Through the "Royal Heritage Dinner", Cultoera Indonesia hopes to make a tangible contribution to cultural preservation efforts and inspire more people to appreciate and conserve Indonesia's cultural wealth. This event is loaded with historical value, providing an experience that is not only enjoyable but also educational from the moment of arrival until the end of the event (pick up and drop off with an andong). Thus, the this is not just a dinner event but also a celebration and a real effort to preserve and promote the magnificent and enchanting Javanese culture.

Pertempuran

Rafael Djumantara

Yang Tak Akan Bisa Dimenangkan

Gambar: Istimewa

“Persetan dengan persatuan, hip-hop hanya memiliki empat unsur! Dua mikrofon, kau dan aku, tentukan siapa yang lebih dulu tersungkur!”

“*Semiotika Rajatega*” - Homicide

Di tengah-tengah kehebohan Drake dan Kendrick Lamar yang saling berbalas *diss track*, aku kembali memutar beberapa *diss track* favoritku. *Diss track* merupakan *track* yang dirilis, umumnya oleh seorang *rapper*, yang bertujuan untuk mengolok-olok atau menyindir *rapper* lainnya. *Disrespecting*, begitu istilahnya. Berbicara dalam kancah hip-hop lokal, banyak *rapper* yang merilis *track* beringas seperti misalnya Maderodog, Xaqhala, 8 Ball, NYCO, Pangalo, hingga Saykoji. Dan yang kuputar sambil mengetik tulisan ini adalah Homicide, kolektif rap dari Bandung yang sudah bubar tahun 2007 silam.

Alkisah di awal milenium kedua, Homicide tampil di sebuah *gig* hip-hop di Kota Kembang yang berisi *line-up* dari berbagai kota di Indonesia dan membawakan sebuah lagu berjudul “*El Hip-Hop Es Muertos*” yang bicara tentang hilangnya esensi hip-hop menurut mereka saat itu (mereka bahkan dengan lantang menyerukan, “*Hip-hop is dead!*”). Mereka kemudian direspons oleh X-Calibour, grup hip-hop lainnya, dengan sebuah track berjudul “*Dobrak*” yang berkata bahwa hip-hop tak akan mati. Apa yang terjadi selanjutnya? Ya, *beef* pun kemudian terjadi. Muncul *diss track “Semiotika Rajatega*”, rima *braggadocio* level mentok dengan komposisi tanpa *chorus* dan juga tanpa *hook*, yang mampu melibas gerombolan tersebut, bahkan nyaris semua grup di kancah hip-hop lokal pada masa itu.

Pada dasarnya, *diss track* adalah seni untuk mencaci, baik yang dibawakan secara elegan maupun ugal-ugalan. Dalam hal ini, *name-dropping* pun menjadi sesuatu hal yang wajar dilakukan. Seperti nama Taylor Swift, 2Pac, hingga Biggie yang berada dalam deretan *verse* yang sama ketika dirapalkan oleh Eminem dalam "*Killshot*", hingga membuat Machine Gun Kelly K.O dan banting setir menjadi musisi pop-punk. Apabila dalam punk rock aku mendapatkan pelajaran penting untuk selalu berusaha menjadi diri sendiri, maka dari hip-hop aku mengetahui bagaimana caranya untuk mencaci maki apa pun yang kurasa layak untuk dicaci maki, setidaknya dalam beberapa waktu belakangan, melalui tulisan ini, *haha*!

Sejak manusia mulai bercermin pada kisah-kisah dan mitologi lawas untuk mencari jawaban atas berbagai misteri eksistensial dalam hidup, kita semua sudah dilatih untuk membenci dan mencaci. Ada alasan mengapa kita merobohkan berhala-berhala, ada alasan mengapa kita mengutuk sosok Iblis dalam doa-doa kita, ada alasan kenapa kita mengasingkan mereka yang berdosa. Itu semua karena diam-diam kita memuja diri sebagai bukan berhala, bukan Iblis, dan bukanlah pendosa. Oleh karena itu, setelah sekian lama aku berkelana di jagat maya,

menghayati betapa bisingnya komentar-komentar di setiap *threads* X dan kolom komentar TikTok, aku berkesimpulan bahwasanya setiap orang mesti dinilai dari apa yang dicacinya dan bagaimana cara dia mencacinya.

Tapi tunggu dulu, mencaci maki ini bukan persoalan etis ataupun persoalan baik dan buruk. Perkara baik dan buruk terlalu fasis dan totalitarianistik bagiku—terlalu serius, terlalu dogmatis untuk dijadikan bahan ocehan di X. Ini, kukatakan saja, adalah soal norak dan tidak norak. Di internet, orang tidak dinilai sebagai baik atau buruk, tapi norak atau tidak norak, *lame or cool*! Dengan dikelilingi selusin lelucon murahan, satir setengah matang, kebijaksanaan khalayak, bahkan kebodohan khalayak nyaris selama 24/7, kita tidak akan pernah kehabisan stok moralis, filsuf kelas terong, dari level paling norak hingga level paling dewa—karena di internet, kita akan selalu berhadapan dengan mereka yang gagal melihat ironi dari setiap postingan media sosial mereka.

Pembaca mungkin mengira tulisan ini mengandung gejala elitisme atau bahkan dengki. Tapi persetanlah! Menulis, dan juga mencaci, adalah katarsis, bagian dari proses menjadi manusia yang tak semestinya dibatasi oleh berbagai persoalan-persoalan moral dan keinginan irasio-

nal untuk menjadi seorang altruis seperti Tông Sam Cōng. Aku hanya kian merasa malas dan tak bisa sabar melihat tabiat begawan karbitan di internet, *selebgram*, *selebtok*, *whatever they called*, baik dalam aliran pemikiran maupun sikap politiknya.

Namun, kurasa memang ada baiknya kalau kita punya obyek cacian. Kita harus betul-betul sadar membenci siapa. Kupikir orang yang meledek Radiohead dan Massive Attack mungkin bisa dianggap lebih "berkelas" ketimbang mereka yang seumur hidupnya mencaci Gilga *scream*. Ya, pasti tampak lebih intelek sedikit jikalau obyek kritisismenya adalah seorang Goenawan Mohamad, bukan malah Gibran Rakabuming yang isinya kosong untuk dikritisi.

Dahulu, Theodor Adorno berkata duplikasi seni itu bukan seni, tetapi *kitsch*, seni murahan yang tidak lebih dari jiplakan jelek dari mahakarya para maestro. Menurut Adorno, *kitsch* ini kesadaran estetik palsu, sebuah parodi dari pengalaman estetika yang sejati. Aku pun membayangkan Adorno, *the fifth Beatle*, meledek The Beatles seperti para warganet meledek Gilga. Adorno mencaci The Beatles karena menurutnya musik mereka itu *kitschy*, sementara para warganet meledek Gilga karena ia norak. Maksudku, apa bedanya?

Keuntungan dari kapasitas kita untuk membenci sesuatu adalah kita harus bisa mengkritiknya secara benar, supaya telak, supaya kebenciannya bisa dijustifikasikan. Seperti yang dilakukan Karl Kraus, *the Great Hater* dari Austria, kita harus menghabiskan banyak waktu membaca apa yang kita benci agar cukup kompeten dan otoritatif untuk melakukan kritik terhadapnya. Risikonya, mungkin kita bakal menjadi seperti mereka yang kita benci. Seperti yang dikatakan oleh Milan Kundera:

"Hate traps us by binding us too tightly to our adversary."

Seperti juga yang baru-baru ini dilakukan oleh sepasang *host* kanal politik terkemuka di YouTube yang menyatakan bahwa dinasti politik adalah *Asian value* dan *human rights*. Apa pun makanannya, minuman paling enak adalah ludah sendiri. Sungguh, betapa kemunafikan memanglah sebuah *Asian value*, seperti yang pernah disampaikan Mochtar Lubis dalam pidato kebudayaannya sekian puluh tahun silam.

Tunggu, tunggu dulu, pembaca ingin protes? Tidak bisa. Bagaimanapun juga, ini adalah *human rights* untuk menjilat lubang pantat oligarki dan mendapatkan keuntungan bagi diri sendiri. *If you can't beat them, join them*. Strategi tempur yang cemerlang, ya kan?

Foto : Ary M. Subarkah

HACKSAW RIDGE

KETEGUHAN YANG MENGGETARKAN

Syaifunnisa Puspa

Gambar: Istimewa

"While everybody is taking life I'm going to be saving it, and that's going to be my way to serve."

Saya pribadi sebetulnya tidak terlalu tertarik dengan film-film bertema peperangan atau pertarungan. Tetapi salah satu mahakarya garapan Mel Gibson berjudul *Hacksaw Ridge* yang rilis tahun 2016 ini adalah sebuah pengecualian, yang bahkan membuat saya menempatkan film ini di daftar teratas film yang wajib ditonton seumur hidup. Saya merasa sangat beruntung karena tidak sengaja menonton film ini. Saat itu saya melihat kakak dan bapak saya sedang asyik menonton lalu saya ikut-ikutan *nimbrung* dan ternyata seru juga, ya! Saya bahkan sanggup kalau disuruh *rewatch* film ini berkali-kali. *Btw*, tulisan ini mengandung sedikit bocoran cerita film—*spoiler alert*!

SINOPSIS

Film yang berdurasi 139 menit ini ditulis oleh Andrew Knight dan Robert Schenkkan. *Hacksaw Ridge* merupakan sebuah biopik bergenre *war drama* yang mengangkat kisah tentang Desmond Doss (diperankan Andrew Garfield), seorang tentara Amerika Serikat di masa Perang Dunia II. Doss adalah seorang pemeluk Kristen Gereja Masehi Advent Hari Ketujuh yang taat dan menghindari segala ben-

tuk kekerasan. Sejak awal ia memang berniat mendaftarkan diri sebagai tentara paramedis yang ikut berperang di garda terdepan tanpa harus menenteng senjata. Keyakinan dan prinsipnya yang tidak mau membunuh orang lain selama masa perang menyebabkan dirinya dianggap sebagai seorang pengecut dan pembangkang. Meskipun terdengar agak mustahil, tapi seperti yang saya sebutkan di atas, film ini dibuat berdasarkan kisah nyata. *It's such an uncommon and impossible plot, but it's real!*

PERTARUNGAN-PERTARUNGAN

Menurut saya film ini menceritakan pertarungan dalam dua sudut pandang, yaitu pertarungan yang ada dalam diri Doss dan pertarungan dalam perang yang sebenarnya. Pertarungan dalam diri Doss adalah pertarungan pribadinya menghadapi trauma masa kecil. Dalam film ini, kehidupan masa lalu dan trauma Doss diceritakan dengan cukup jelas, tapi saya merasa ada beberapa bagian yang membuat sedikit bingung karena memang diceritakan secara implisit. Doss mampu mengelola traumanya dengan baik berkat peran ibunya yang selalu menanamkan nilai-nilai kebaikan dan kasih sayang.

Selain konflik traumanya, pertarungan Doss dalam mempertahankan keyakinannya juga menjadi pembahasan utama film ini. Ada adegan-

adegan di mana Doss sering kali merasa sedih ketika orang-orang seakan-akan menyerang keyakinannya. Saya merasa kesabaran seorang Doss ada di level teratas karena dia tidak merasa kesal bahkan dendam meskipun secara terus-menerus “diserang”. Namun, ada pula momen-momen Doss merasa hampir putus asa. Saya bahkan ikutan merasa *desperate* ketika Doss mulai mempertanyakan alasan orang lain tidak bisa menghargai keyakinannya.

“I don’t know how I can live with myself if I don’t say true to what I believe.”

SARAT AKAN MAKNA

Saya dibuat takjub oleh salah satu adegan dalam film ini, yaitu adegan ketika Doss mulai putus asa dan mempertanyakan apa yang sebenarnya Tuhan inginkan darinya? Sesaat setelah dia mengungkapkan hal tersebut, saat itulah dia kemudian mendengar suara minta tolong dan dia pun mulai bergerak memberikan pertolongan kepada para prajurit dengan tanpa kenal lelah, meskipun tubuhnya sendiri sudah dipenuhi luka. Adegan tersebut benar-benar menguras emosi saya.

“Please Lord, help me get one more!” Dialog Desmond Doss itu adalah

dialog favorit saya. Dialog tersebut terus terngiang-ngiang di kepala saya ketika tulisan ini ditulis, bahkan mungkin sampai kapan pun nanti. Kalimat yang repetitif tapi sanggup menggetarkan hati setiap kali diucapkan.

KOMPLEKSITAS EMOSI & SINEMATOGRAFI JUARA

Secara keseluruhan dengan komposisi cerita yang disuguhkan, film ini mampu membuat saya sebagai penonton ikut masuk ke dalam perjalanan kehidupan seorang Desmond Doss yang dengan tekad yang kuat berusaha mempertahankan keyakinannya. Ada perasaan *nano-nano* yang saya rasakan sepanjang saya menonton film ini. Namun, perasaan *heartwarming*-lah yang memiliki porsi paling besar.

Selain itu, dengan berbalut sinematografi bernuansa kelam *Hacksaw Ridge* memiliki visualisasi horor medan perang yang terasa sangat realistis. Kesadisan dan kebrutalan ditampilkan secara detail dengan menampilkan adegan kepala meledak, tubuh tercabik-cabik, usus terburai, mayat yang digerogoti tikus, hingga kaki yang putus dengan darah di mana-mana. Adegan peperangan terasa intens dan men-debarkan sehingga membuat saya merasa seolah-olah sedang berada di dalam medan peperangan dan mengalami langsung segala kengeriannya.

BUKAN FILM PERANG BIASA

Para pemeran film *Hacksaw Ridge* menampilkan penampilan yang tidaklah “*kaleng-kaleng*”. Interaksi antarpemain memberikan nyawa kepada film sehingga terasa sangat solid dan hidup. Saya sangat suka dengan pendalaman karakter Andrew Garfield selama memerankan Doss yang mampu membangun karakter itu dengan sangat pas dan tidak berlebihan. Garfield mampu menjadikan karakter Doss sebagai sosok yang *relatable* dengan penonton meskipun sebenarnya karakternya cukup sulit didekati atau dipercaya keberadaanya.

Karakter Doss digambarkan dengan lebih manusiawi tanpa terlihat sebagai seseorang yang hanya mementingkan pandangan agamanya sendiri. Selama menonton film ini, Doss selalu membuat saya bertanya-tanya: *kok bisa, ya ,ada orang yang sebaik ini?*

Selain Garfield, *Hacksaw Ridge* juga dibintangi oleh Teresa Palmer, Sam Worthington, Hugo Weaving, dan Vince Vaughn yang dapat mengeksekusi peran masing-masing dengan sangat baik.

Seperti yang juga ditampilkan dalam film, sejarah mencatat bahwa Desmond Doss berhasil menyelamatkan 75 prajurit yang terluka di

Hacksaw Ridge, Okinawa. Dia menjadi paramedis militer selama sekitar empat tahun (1942–1946) sebelum akhirnya mengundurkan diri gara-gara masalah kesehatan. Atas tindak keberaniannya di Okinawa, Doss menerima *The Congressional Medal of Honor*, penghargaan tertinggi Amerika Serikat untuk pahlawan perang yang disematkan langsung oleh Presiden Harry Truman pada 12 Oktober 1945. Doss meninggal dunia pada 23 Maret 2006 di usia 87 tahun.

Hacksaw Ridge adalah film yang wajib ditonton setidaknya sekali seumur hidup karena film ini akan mengajak kita berpikir tentang komitmen, keyakinan, dan keteguhan hati. Oleh sebab itu, film ini tidak bisa disebut sebagai film perang biasa karena film ini juga mengangkat nilai-nilai kebaikan yang sangat inspiratif. Selain itu film ini sempat memenangkan beberapa penghargaan Oscar pada tahun 2017 yang lalu. Jadi, siapa pun yang tertarik menonton film biopik berlatarkan perang dengan kisah yang menyayat hati tentu tidak boleh melewatkan film yang satu ini.

BERELORA DI TERASKU
DENGARKAN HANYA
DI SPOTIFY
Play

PRASASTY

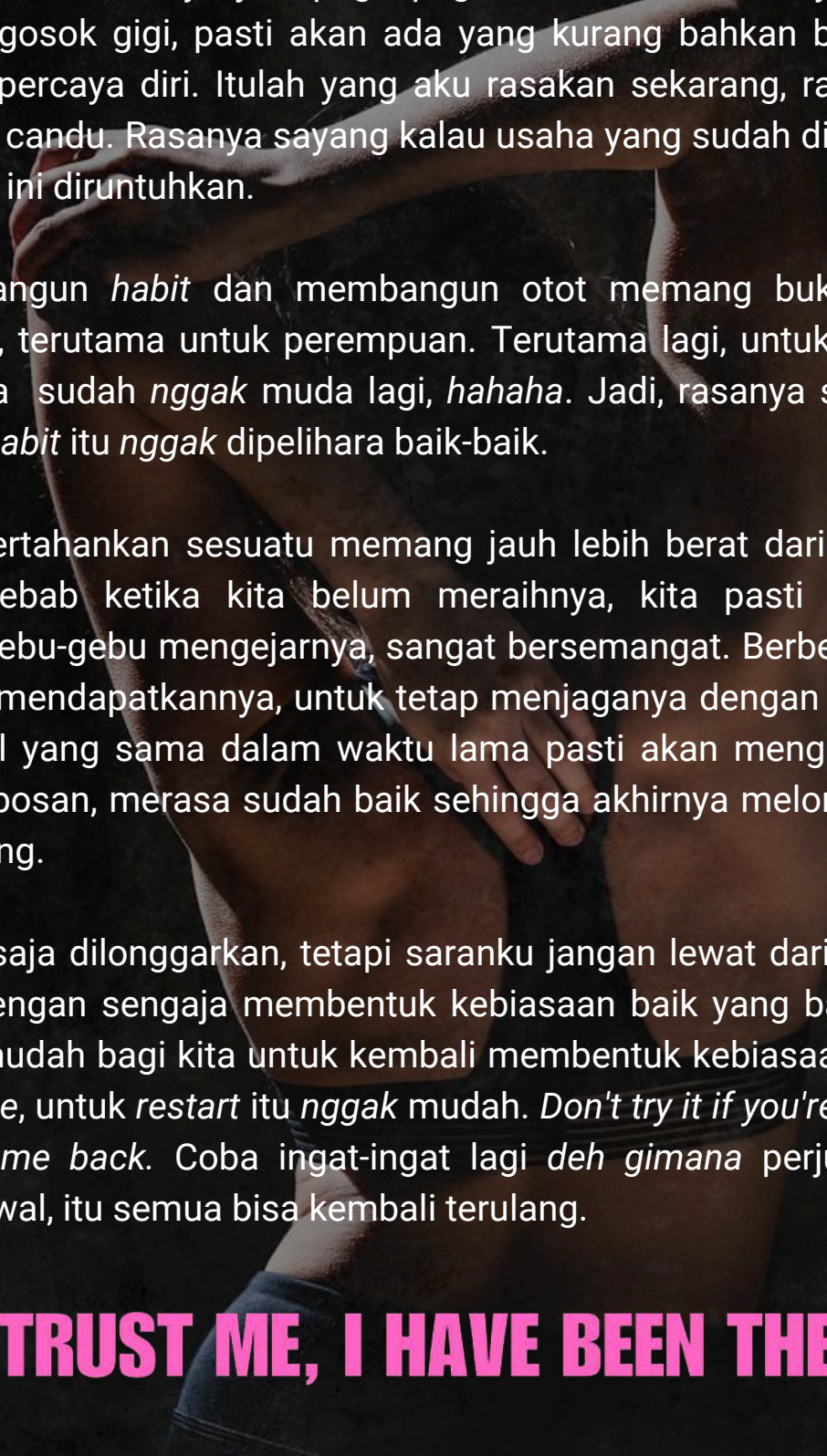
MOTIVASI
itu sementara,
KOMITMEN
adalah segalanya

Photo background: Unsplash/MorganPetroski

"KOK BISA SIH SUKA OLAHRAGA? KAMU SELALU JAGA MAKAN, YA?"

Itu adalah pertanyaan-pertanyaan yang sangat sering dilontarkan kepadaku.

Kalau ditanya kenapa aku suka olahraga, jujur saja awalnya karena aku terpaksa. Aku *nggak* hobi berolahraga, rata-rata olahraga yang aku lakukan hanya karena *FOMO* dan musiman. Semangat di awal, *nggak* lama kemudian melempem. Kalau badan agak gemuk sedikit, daripada olahraga aku lebih memilih kelaparan. Mungkin ada yang sama?

Tapi semuanya berubah saat aku mulai menginjak usia 30-an, ketika berat badanku melonjak tinggi setelah melahirkan kedua putra kembarku. Diet "versi kelaparan" sudah tidak mempan lagi aku lakukan, yang ada malah ASI-ku macet, rambutku rontok, dan aku jadi sering uring-uringan. Maklum, ujung-ujungnya adalah "faktor U" alias umur.

Dan dari situlah perjalanan hidup sehatku dimulai. Aku mulai mem-benahi pola makan dan mulai memaksa diri untuk bergerak. Bagi aku yang sudah belasan tahun absen berolahraga tentu memulai semua itu bukan hal yang mudah. Lebih baik mulai dari hal yang terkecil, *step by step*. Target awal adalah membentuk *habit* dulu, membiasakan diri ter-hadap hal yang baru lewat cara sederhana supaya tidak menjadi beban.

Aku sendiri memulai dari *workout* di rumah dengan berbekal video-video YouTube. Dalam sehari aku targetkan 10 menit olahraga. Saat itu olahraga yang aku pilih adalah *HIIT workout*/Tabata. Tentu saja awal-nya 10 menit itu serasa bagai neraka, tapi karena sudah komitmen jadi harus tetap dilakukan. Percaya deh, jika kita konsisten tiap hari, paling lama sampai dua minggu, paling tidak "neraka" itu akan berubah men-jadi padang gurun. Panasnya berkurang, *hihihi*...

Ada teori yang mengatakan bahwa kita perlu waktu minimal 21 hari untuk membentuk kebiasaan baru dan 90 hari atau tiga bulan untuk menanamkan *habit* baru di alam bawah sadar kita. Jadi, agar kita bisa bertahan hingga 90 hari maka kita perlu terus melakukannya secara bertahap, karena kalau di awal saja kita sudah merasa berat ke-mungkinan untuk berhenti di tengah jalan peluangnya besar.

90 hari penuh aku hanya melakukan *HIIT*/Tabata di rumah, mulai dari 10 menit hingga bisa sampai 45 menit dalam satu kali sesi. Dan inilah perubahanku selama 90 hari setelah menjaga pola makan sambil ber-olahraga.

Habit berolahraga itu sudah aku terapkan selama tujuh tahun. Sekarang aku *nggak* hanya melakukan *home workout*, tetapi juga rutin *weight lifting* di *gym* tiga-empat kali seminggu dalam dua tahun terakhir. Aku juga rutin berlari dua sampai tiga kali dalam seminggu. Olahraga bukan lagi menjadi hal yang berat, *malahan* kalau seminggu aku *nggak* olah-raga badan rasanya jadi pegal-pegal dan sakit. Ibaratnya sehari kita *nggak* gosok gigi, pasti akan ada yang kurang bahkan bisa jadi kita *nggak* percaya diri. Itulah yang aku rasakan sekarang, rasanya sudah seperti candu. Rasanya sayang kalau usaha yang sudah dibangun mati-matian ini diruntuhkan.

Membangun *habit* dan membangun otot memang bukan hal yang mudah, terutama untuk perempuan. Terutama lagi, untuk wanita yang usianya sudah *nggak* muda lagi, *hahaha*. Jadi, rasanya sayang sekali kalau *habit* itu *nggak* dipelihara baik-baik.

Mempertahankan sesuatu memang jauh lebih berat daripada meraih-nya. Sebab ketika kita belum meraihnya, kita pasti akan sangat menggebu-gebu mengejarnya, sangat bersemangat. Berbeda kalau kita sudah mendapatkannya, untuk tetap menjaganya dengan rutin melaku-kan hal yang sama dalam waktu lama pasti akan mengalami *up and down,* bosan, merasa sudah baik sehingga akhirnya melonggarkan ikat pinggang.

Boleh saja dilonggarkan, tetapi saranku jangan lewat dari 21 hari. Kita bisa dengan sengaja membentuk kebiasaan baik yang baru tapi akan lebih mudah bagi kita untuk kembali membentuk kebiasaan buruk. *And trust me*, untuk *restart* itu *nggak* mudah. *Don't try it if you're not sure you can come back*. Coba ingat-ingat lagi *deh gimana* perjuanganmu di awal-awal, itu semua bisa kembali terulang.

TRUST ME, I HAVE BEEN THERE!

Ini berlaku juga untuk pola makan ya, *bestie*. Jika *goal*-mu adalah *fat-loss*, turun berat badan, *shaping*, ingat-ingat selalu teori ini. Kombinasinya adalah 70% pola makan dan 30% olahraga. Jadi, kalau kamu rajin olahraga tapi mulut tetap *loss*, ya, hasilnya akan *slow* banget, atau minimal *nggak* makin gemuk tapi *nggak* makin langsing juga. Jangan dibalik. *Harsh truth*-nya, kamu bisa langsing tanpa berolahraga tapi hanya dengan menjaga pola makan.

LHA, TERUS BUAT APA OLAHRAGA DONG?

Olahraga itu fungsinya untuk membantu mempercepat proses *fat-loss*. *Weight lifting* membantu rangka tulang jadi lebih kuat saat masa tua nanti. *Nggak pengen* kan tua nanti kita jalannya bungkuk-bungkuk? *Cardio* bisa memperkuat jantungmu. Pasti *pengen* kan saat tua nanti kita tetap penuh stamina bukannya keluar-masuk rumah sakit untuk kontrol?

Kedua hal itu jangan dipisahkan kalau memang ingin punya kualitas hidup lebih baik.

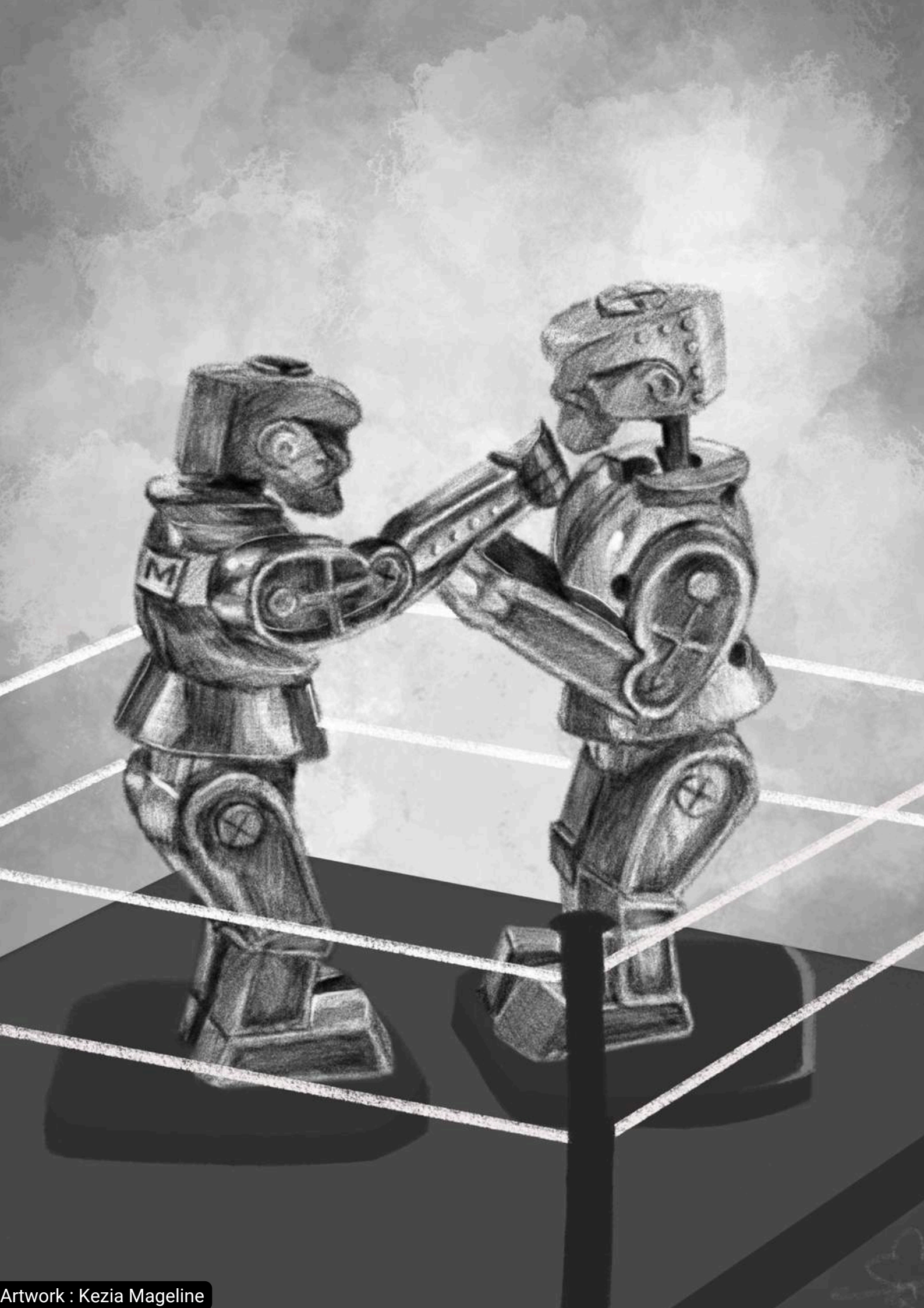
Perlu diingat, diet itu bukan berarti kelaparan. Arti harfiah dari diet sebenarnya adalah pola makan. Makanan apa saja yang kita pilih yang bisa menurunkan kadar lemak tapi tetap bisa mengenyangkan, berapa kebutuhan tubuh kita supaya semua organ bisa berfungsi baik, itu adalah beberapa hal yang harus jadi prioritas jika tidak ingin diet *journey*-mu berakhir di UGD seperti yang pernah aku alami.

JADI, KALAU LAGI-LAGI DITANYA, "KOK BISA RAJIN OLAHRAGA DAN MASIH JAGA MAKAN?"

Ya karena aku dengan sengaja membentuk *habit*-nya secara *full effort* hingga akhirnya sekarang jadi semuanya berjalan *"effortless"* karena sudah terbentuk menjadi *lifestyle*. Pertanyaannya, kamu mau *nggak* buat *effort* di awal? Karena suatu hal yang *everlasting* itu *nggak* dibangun secara instan. Jangan fokus kepada hasil, tapi fokuslah kepada prosesnya, kepada upaya kita untuk bisa melewati proses itu dengan nyaman sehingga kita bisa hidup sehat dalam waktu lama.

And now, this is me at my golden age, hihihi... Salah satu bentuk rasa syukur atas karunia Tuhan adalah dengan memelihara diri dengan sebaik-baiknya. Bisa terus membersamai keluarga dengan jiwa raga yang sehat adalah cita-cita di masa mendatang.

JADI, MAU MULAI KAPAN?

Artwork : Kezia Mageline

Sekelumit Opini Gen Z Terhadap Musik Millennials

MARCHELIA GUPITA SARI

Generational gap memang selalu ada, tetapi bukan berarti harus dipertentangkan. Barangkali topik itu bisa dijadikan sebagai bahan obrolan ringan saja, seperti dalam artikel ini.

Sekitar satu dekade lalu, *Millennials* sempat dijadikan bahan *ghibah* oleh Gen X atas segala atribut dan *attitude* "*hipster*" mereka. Sebut saja tren Tumblr, Buzzfeed, Facebook, Filter VSCO, genre musik nu-metal, punk, pop punk, electronic, emo, sampai EDM. Kalau dulu mereka *diobrolin* Gen X, sekarang penulis malah penasaran kira-kira seperti apa ya opini Gen Z terhadap musik *Millennials*? Gen Z di sini merujuk pada orang-orang kelahiran 1997–2010. *Millennials* sendiri adalah generasi yang lahir pada tahun 1980–1996, sementara musik *Millennials* merujuk pada musik yang dirilis sekitar tahun 1990–2012.

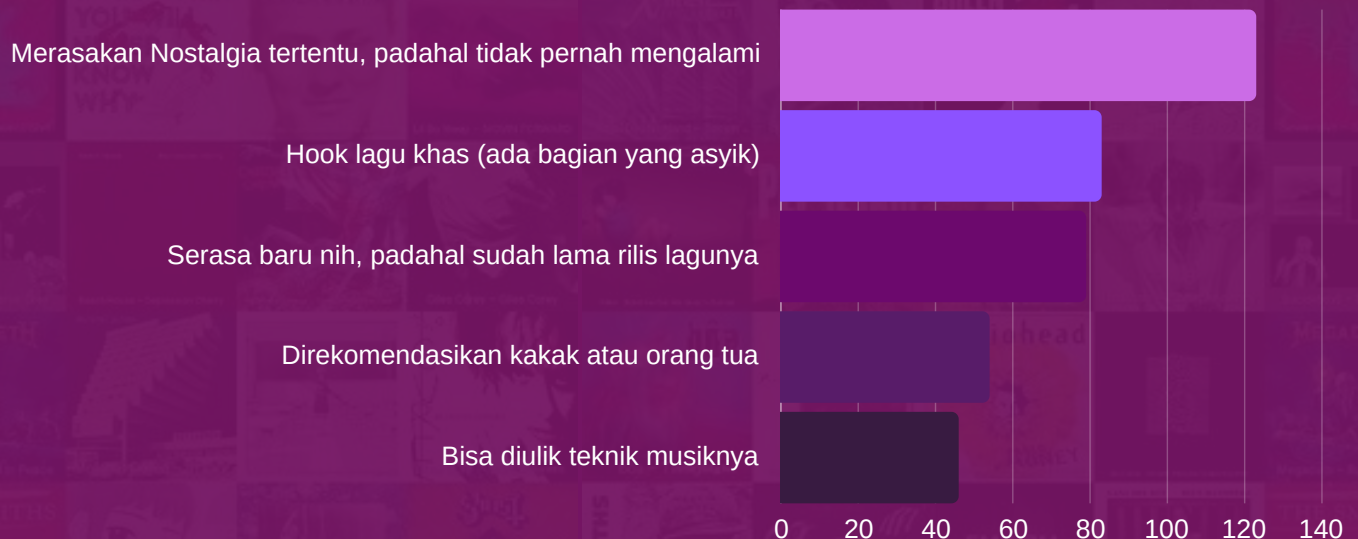
Photo: Unsplash/AlexMcCarthy

Sebagai pembuka, menurut IDN Report Gen Z memiliki preferensi yang kuat terhadap konten-konten hiburan dan gaya hidup (*lifestyle*) ketika mengakses internet dibandingkan konten *hard news* dalam bentuk formal dan berdurasi panjang. Pada bidang *entertainment*, 19% Gen Z pernah ambil cuti mendadak dari pekerjaan demi menonton konser musik — mungkin urusan cuti tersebut dapat dikategorikan sebagai "urusan saya" daripada "urusan keluarga" (yang mana penulis juga pernah melakukannya, *hehe*). Animo Gen Z terhadap konsumsi musik juga besar, apalagi saat ini tersedia banyak *platform streaming* musik, berbagai *gigs*, festival musik, maupun konser.

Lebih jauh lagi, penulis menyebarkan kuesioner untuk membantu memaparkan asumsi-asumsi dalam artikel ini dengan *random sampling* masyarakat umum berusia 14 - 27 tahun. Dan berikut beberapa poin yang didapatkan penulis tentang opini Gen Z terhadap musik *Millennials*:

Photo: Unsplash/MubazirMehdizadeh

Quesioner:

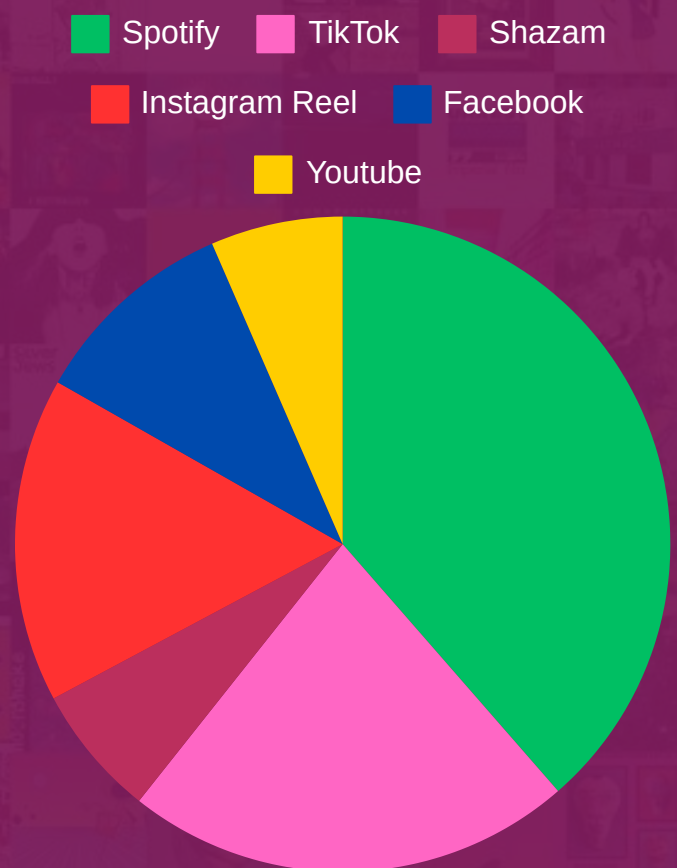
Pilihlah satu dari antara beberapa pernyataan berikut yang merepresentasikan kamu ketika mendengarkan musik era 1990an-2012an.

Merasakan nostalgia tertentu (anemoia)

Kenapa responden Gen Z banyak yang memilih “nostalgia”? Bisa jadi, ya, karena pertanyaan yang diajukan adalah tentang generasi masa lalu. Apa pun yang berbau “zaman dulu” tentu melibatkan imajinasi seolah-olah kita merasakan langsung suasana pada zaman tersebut. Seperti penulis ketika mendengar beberapa lagu *city pop*, pasti serasa ada aroma *hairspray* yang menguar dan seolah-olah bisa melihat rambut mengembang kaku di mana-mana.

Bagi Gen Z, efek nostalgia juga tak hanya timbul dari tren *outfit* ala Y2K yang sempat berdengung awal tahun lalu, tetapi juga *TikTok Challenge* transformasi *make up* Y2K dengan filter springs ditambah *sound* lagu “*10 Minutes*” dari Lee Hyori. Atau tren *Mom in 90’s* yang mem-perlihatkan kecantikan masa muda serta *trendy*-nya ibu-ibu mereka pada masa itu.

Mengonfirmasi fenomena *anemoia* (*false nostalgia*) di kalangan Gen Z terhadap musik *Millennials*, sekitar setengah dari responden memilih hal tersebut dalam kuesioner. Penulis sempat menjumpai beberapa artikel tentang efektivitas strategi *retro-marketing* untuk Gen Z. Sebut saja Dua Lipa dengan album bertajuk *Future Nostalgia* (lengkap dengan *Googie-aesthetic* pada tema visualnya), Jack Harlow dengan *sampling*-nya, Soccer Mommy dengan suara *sultry*-nya, maupun New Jeans dengan tema visual Y2K. Musik rock alternatif 90-an dan pop punk awal 2000-an ternyata menjadi pilihan Gen Z karena diusung oleh Olivia Rodrigo (yang tumbuh mendengarkan Green Day, No Doubt, Gwen Stefani, Avril Lavigne, dan beberapa lainnya).

Romantisasi zaman dulu merupakan hal yang lumrah. Saat-saat ini, Millennials sudah memasuki usia mid–late 30's dan beberapa di antara mereka mungkin merasa playlist-nya sudah stagnan, susah move on ke playlist yang baru.

Kemungkinan Millennials mengalami reminiscence bump, di mana akses ingatan sangat besar merujuk ke usia remaja maupun dewasa muda, saat mereka sedang sibuk mencari jati diri atau mengeksplorasi pengalaman hidup yang baru. Oleh karenanya musik pada periode usia tersebut cenderung jadi favorit mereka selamanya. Playlist para Millennials yang bertebaran di Spotify sifatnya publik, bisa diakses oleh Gen Z. Dapat dilihat dari hasil kuesioner bahwa platform streaming yang diakses GenZ untuk menemukan musik masih dirajai Spotify (41.4%), diikuti TikTok (23.7%) dan Instagram Reels (17.2%).

Gen Z adalah generasi “*one scroll away*” dari *nostalgic-pitfall* media sosial. Kenapa Gen Z menyenangi itu? Eijskser (2021) menulis bahwa nostalgia menjadi salah satu bentuk *coping mechanism* dari realita. Bagi Gen Z, realita itu adalah masa pandemi COVID-19 lalu, saat mereka masih kuliah atau sekolah, maupun realita bahwa masa mendatang memang tidak menentu.

Walaupun sudah banyak *platform* untuk *streaming* atau membeli musik secara digital (misalnya Apple Music), sampai saat ini rilisan fisik seperti CD maupun *vinyl* masih bertahan karena ternyata muncul dorongan untuk merasakan sensasi analog dari para *digital native* ini. Rasa-rasanya sesuatu yang taktil akan selalu ada peminatnya (minimal kolektor) meskipun sudah tersedia bentuk digitalnya.

Teknik instrumen musik yang bisa dipelajari (terutama format band)

Opini menarik pada kategori *“karena bisa diulik teknik musiknya”* datang dari responden Gen Z yang ingin belajar teknik gitar, piano, bas, drum, maupun instrumen lainnya. Ada yang berpendapat bahwa keragaman instrumen yang dimainkan dalam suatu band menjadi tantangan tersendiri:

“Saya menyukainya karena genre musik yang sesuai, selain itu saya menyukai permainan alat musik yang keras dan penuh tantangan, sehingga saya bisa mempelajarinya juga”, “Aransemen musiknya bisa dipelajari”, “Bisa belajar gitar, dinyanyikan saat kumpul2”, “Belajar untuk bikin cover”.

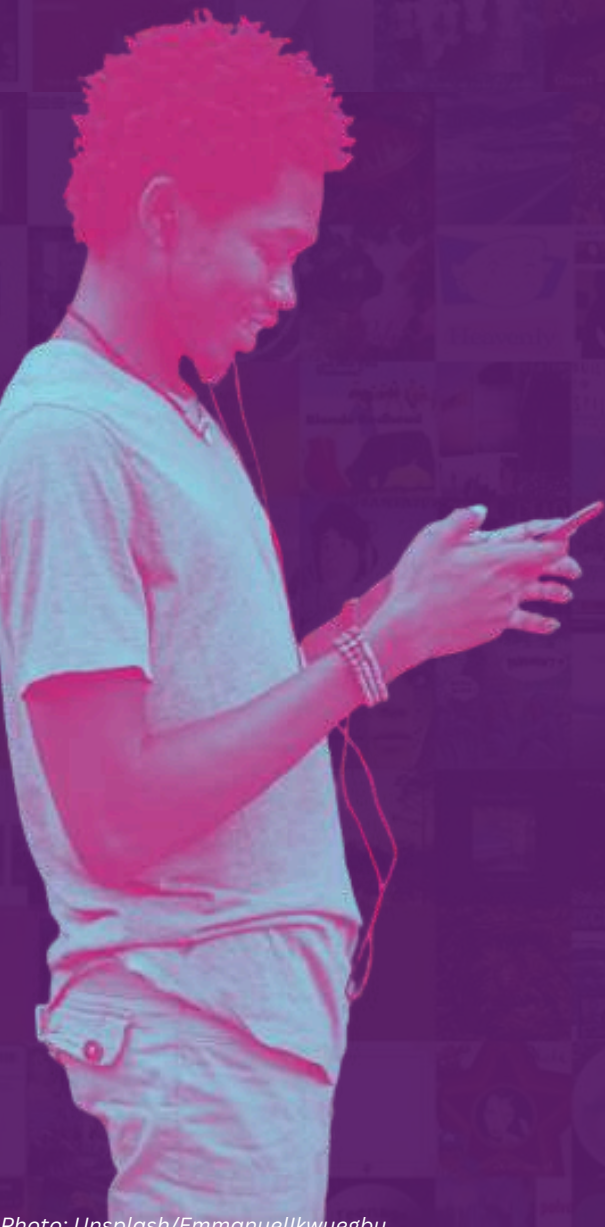
Ada beberapa kata kunci yang terkumpul: *“belajar”*, *“mempelajari”*, dan *“alat musik”* atau *“instrumen musik”*.

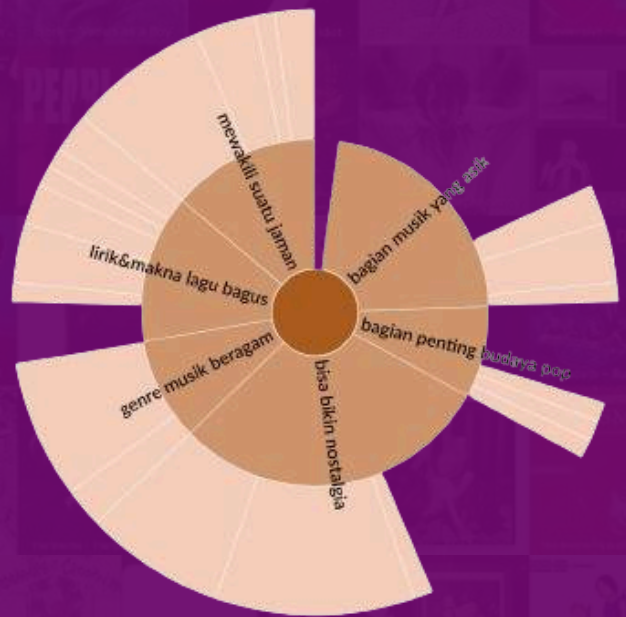
Internet berandil dalam memberi wawasan musik Gen Z secara informal...

Ada akun @jarredjermaine di TikTok maupun *reels* Instagram yang rajin membagikan informasi tentang musisi mana yang mengambil *sampling* dari musisi yang lain. Atau ada juga "*Millennial TikTok Historian*" maupun akun Instagram semacam @overthemoonfaraway (Erin Miller) atau @melissakristintv yang membagikan *skit* kehidupan sehari-hari diselingi bermacam lagu sebagai *soundtrack*-nya.

..... karena semua orang bisa membuat soundtrack hidupnya...

Ada tren video TikTok dengan versi lagu *speed-up* (dipercepat) yang menemani video bikinan sendiri yang tidak harus dipoles rapi seperti di Instagram. Contohnya tren "*I'm Just A Kid*" di TikTok, yang dalam kehidupan nyata membuat gemuruh *fan chant* lagu "*I'm Just A Kid*" saat Pierre Bouvier dari Simple Plan tampil di festival musik Everblast tahun 2023 lalu.

Photo: Unsplash/EmmanuelIkwuegbu

...dengan hook lagu yang khas dan cepat familier.

Singkatnya, *attention span* adalah masalah kita semua, bukan hanya Gen Z. Memotong lagu untuk dijadikan *sound* di media sosial sudah menjadi kebiasaan mereka (tentu dengan potongan lagu yang diambil di bagian yang khas dan mudah dikenal). Responden Gen Z memberikan kata kunci *"bagian musik khas"*, *"berciri khas"*, *"asik, khas"* untuk Sixpence None The Richer dengan *"Kiss Me"* atau The La's dengan *"There She Goes"*.

Tema dari pengelompokkan jawaban dan word cloud dari genre yang didengarkan Gen Z.

Dari interpretasi penulis, setidaknya ada beberapa pengelompokkan jawaban yang mirip-mirip dalam kuesioner.

Tema lagu mewakili suatu zaman

Frase yang sering muncul adalah "*lirik*", "*kontroversial*", "*vibes tertentu*", "*suasana tertentu*", "*ekspresif*", "*sesuai dengan zamannya*". Lirik lagu kontroversial ditemui pada genre musik tertentu, seperti pada punk maupun pop punk yang bebas mengekspresikan diri; atau sedih seperti dalam lagu-lagu bergenre emo; mengekspresikan kemarahan (ala *angsty teens*) pada grunge; lagu *mellow*, sedih, saat sedang mencari identitas diri — bahkan ada istilah "*sad girl aesthetic*".

Tema percintaan ala remaja memang selalu ada di setiap masa. Hanya saja, preferensi musik antargenerasi juga mendapat pengaruh dari faktor sosiologi maupun psikologis di zamannya. Misalnya Gen X lahir pada dekade 80-an di mana skeptisisme terhadap aturan-aturan sosial mencuat, diwakili oleh Nirvana dengan *grunge* yang menolak produksi musik yang terlalu *well-polished. Millennials* mengalami globalisasi musik dengan transisi analog ke digital maupun era internet sehingga preferensi musiknya beragam. Yang paling banyak disebut adalah EDM (Electronic Dance Music) pada tahun 2010-an.

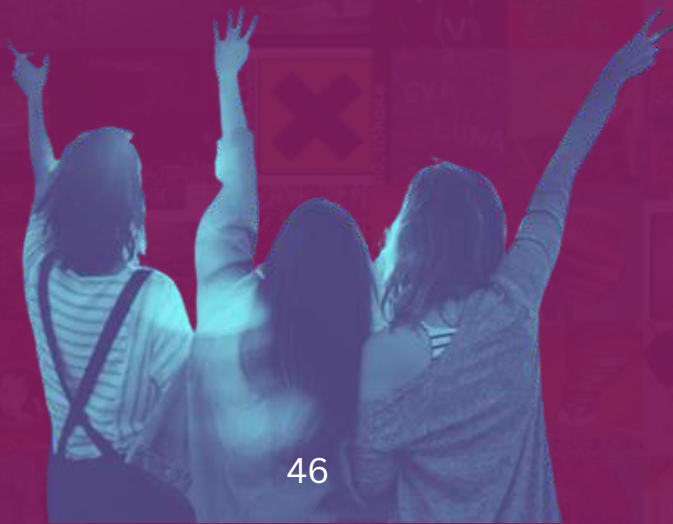
Photo: Unsplash/SarahRicher

Genre Musik Beragam dan Lagu Favorit

Agak berbeda dengan *report* IDN yang menyebut Gen Z mengapresiasi musik hip-hop atau rap, dengan persentase 31%, kemudian yang menyukai musik tahun 90-an ada 29%, musik rock 27%, dan musik tahun 2000-an 23%.

Dalam kuesioner, ketika ditanya genre musik 1990-2012 apa yang disukai, dapat dilihat di *wordcloud* bahwa jawaban yang banyak ditemui adalah pop, rock, hip-hop, jazz, pop punk, emo, metal, dan K-pop. Band-band K-pop GEN 2 awal tahun 2000-an sampai 2010-an banyak disebut, contohnya SNSD, Super Junior, 2NE1, EXO, Shinee. Dari genre rock ada Linkin Park, Avenged Sevenfold. Metal ada Pantera, Megadeth. Pop band ada Cigarettes After Sex. Emo ada Panic! At The Disco, My Chemical Romance. Alternative Rock ada Radiohead, Red Hot Chili Peppers, Paramore. Britpop ada Coldplay (khusus album *Parachute*), Radiohead, Oasis, Keane. Hip-hop ada Eminem. EDM ada The Prodigy. Grunge ada Nirvana, Pearl Jam.

Amel (18), dari Banten, membagikan daftar lagu favoritnya dalam beragam genre: *"No Surprises"*, *"Creep"* (Radiohead), *"Basket Case"* (Green Day), *"I Don't Wanna Miss A Thing"* (Aerosmith), *"Reptilia"* (The Strokes), *"Fluorescent Adolescent"*, *"Why'd You Only Call Me When You're High?"* (Arctic Monkey), *"Mockingbird"* (Eminem), *"Smells Like Teen Spirit"* (Nirvana), *"Dear God"* (Avenged Sevenfold), *"Don't Look Back in Anger"* (Oasis), *"Through The Fire And Flames"* (DragonForce), dan *"Perfect"* (Simple Plan).

Photo: Unsplash/AnnieStasd

Untuk band atau musisi dari Indonesia, yang banyak disebut adalah Dewa 19, Sheila on 7, Kahitna, D'Massive, Padi, Kotak, Wali, 3 Diva, Kangen Band, Nidji. Dewa 19 bisa dibilang berhasil menembus batasan generasi. Gen Z umumnya menyadari eksistensi band legendaris ini beserta alasan kenapa mereka bisa menyukainya.

Penulis berasumsi jangan-jangan Gen Z menuliskan jawaban kuesioner dengan band-band yang memang sering *wara-wiri* di *lineup* festival musik tanah air. Atau justru mereka menjadi familier dengan nama band-band itu setelah melihat materi publikasi dari beberapa festival musik akhir-akhir ini.

"Dari grunge sampai berkembangnya EDM (Electronic Dance Music)" — pernyataan ini setidaknya cukup merepresentasikan betapa beragamnya genre yang termasuk ke dalam musik *Millennials*.

Photo: Unsplash/WesleyTingey

Bagian dari Budaya Populer

Penyebaran musik melalui tayangan populer semacam *series* Netflix *Stranger Things*, *Wednesday*, film *Batman*, film *One Day* turut membentuk wawasan dan selera musik Gen Z. Selain itu, tahun 1990-2010-an juga telah melahirkan beberapa ikon musik lintas generasi.

Mengenai lonjakan pendengar baru yang hanya tahu beberapa lagu dari musisi kesukaannya, band Metallica pernah menanggapi *fans* puritan yang menggerutu: *"FYI – EVERYONE is welcome in the Metallica Family. Whether you've been a fan for 40 hours or 40 years, we all share a bond through music … All of you started at ground zero at one point in time"*.

Dapat disimpulkan, Gen Z adalah generasi yang mengapresiasi musik-musik sebelum zaman mereka. Jadi, kalau Anda melihat adik-adik yang pakai kaos atau *merchandise* sebuah band, daripada jadi juri cerdas cermat, malah lebih baik kalau Anda bisa turut mensosialisasikan tentang band tersebut kepada mereka, misalnya dengan merekomen-dasikan lagu atau album yang menarik dari band itu.

Nah, setelah artikel ini, penulis jadi tertarik ingin menulis tentang komunitas penyuka satu band yang telah malang-melintang lebih dari 3 dekade. Nantikan saja di edisi-edisi selanjutnya! (Siapa tahu ada yang penasaran sama Radiohead, *hehe*).

---

1. indonesia-gen-z-report-2024.pdf (idntimes.com) (diakses 3 Mei 2024)
2. https://jakarta.akurat.co/lifestyle/1312967974/minat-kuat-gen-z-terhadap-musik-dan-konser-menjadikan-industri-hiburan-semakin-cerah (diakses 3 Mei 2024)
3. Davies, C., Page, B., Driesener, C., Anesbury, Z., Yang, S., & Bruwer, J. (2022). The power of nostalgia: Age and preference for popular music. Marketing Letters, 33(4), 681-692.
4. Dingelhoff, D. (2022). Craving Analogue Sensation in A Digital World: Exploring The Collecting Behaviour of Digital Native Vinyl Collectors.
5. Kusuma, A. S. (2023). *Persepsi Generasi Z terhadap Eksistensi Dewa 19 (Studi Kasus: Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Musik Dan Musik Fpsd Upi)* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
6. https://musicfeeds.com.au/news/metallica-respond-to-metal-snobs-after-stranger-things-popularity-boost/

Elora berniaga

Klik gambar keranjang di atas untuk lanjut berbelanja berbagai merchandise dari Elora Zine.

-YULI HARAHAP-

BACA APA HARI INI?

Photo: Unsplash/CharlesLoyer/ClementFalozé/LanaDmytrenkk

Kenapa judulnya *nanya*, ya? Padahal kan sudah jelas kamu sedang membaca *zine* Elora. Baiklah, jadi begini ceritanya…

Ketika Minel Elora mengajak aku untuk menulis di *zine* edisi ini, sebenarnya aku agak ragu kalau tema-tema yang biasa aku tulis akan cocok dengan segmen pembaca Elora. Soalnya sejauh aku membaca Elora, baik *zine* maupun *postingan* media sosial, rasanya tulisanku tidak punya vibrasi yang sama dengan tulisan-tulisan keren di Elora. Aku lebih suka menulis sajak-sajak sederhana saja sekarang ini dan rasanya akan sangat kaku kalau menulis artikel panjang.

Namun, dengan kebaikan hati Minel, aku dikasih saran untuk menulis tentang komunitas tempatku berbagi cerita tentang bacaan dan menampung berbagai jenis pembaca dari sudut-sudut Indonesia (yang umurnya baru bulanan, tidak seumur jagung juga, ya, jagung kan tiga bulan sudah panen, tapi kalau yang ini sudah lima bulan bertumbuh).

Photo: Unsplash/LilyRum

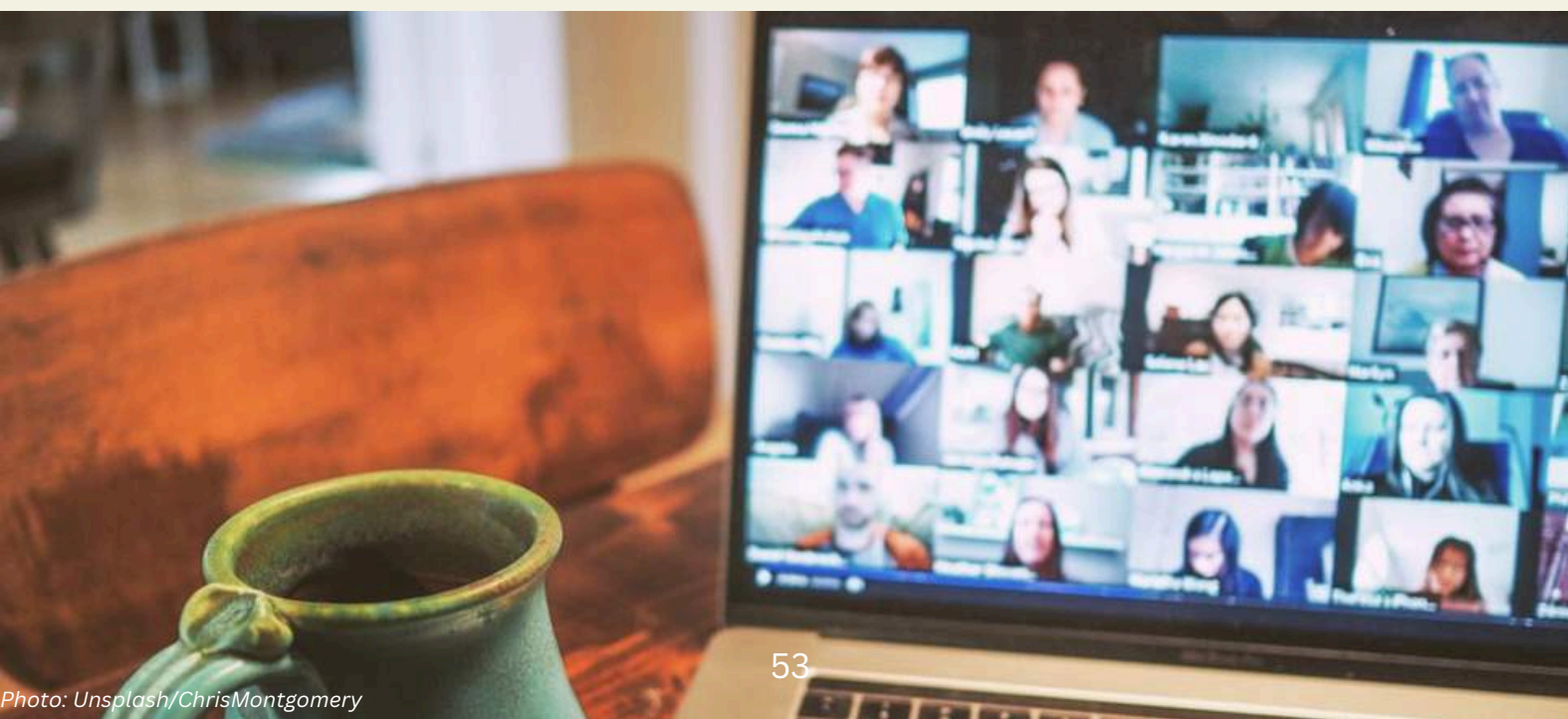
Pada tahun baru 2024, seperti orang pada umumnya yang ingin lebih produktif, aku membentuk sebuah komunitas yang difungsikan hanya untuk para pembaca: pembaca buku, komik, artikel, kutipan di media sosial, sampai pembaca koran (meskipun bagian pembaca koran ini masih belum pernah ada yang berbagi ceritanya). Aku perkenalkan, Komunitas Bahari, yang merupakan akronim dari *Baca Apa Hari Ini?* Ini adalah komunitas membaca yang bersifat daring dan berbasis di grup WhatsApp. Kami juga rutin berbagi ulasan buku, hasil diskusi, dan hal-hal lainnya terkait kegiatan membaca melalui akun Instagram dan *channel* Telegram dengan *username* @grupbacabahari.

Aku tidak ingin menjadikan komunitas ini hanya fokus di kegiatan membaca buku saja. Jangkauan yang kuinginkan adalah bisa mengajak lebih banyak orang lagi untuk menyadari bahwa membaca ternyata tidak terpaku hanya kepada buku. Terlebih lagi di era sekarang, ada begitu banyak media di luar sana yang bisa kita manfaatkan untuk menambah pengetahuan dan sudut pandang tentang kehidupan. Aku ingin berkontribusi dan melibatkan lebih banyak orang untuk turut serta dalam upaya meningkatkan minat literasi masyarakat, terkhusus para warganet mengingat komunitas ini bersifat daring.

Aku sendiri mengajak teman-teman dari berbagai *platform* untuk ikut serta meramaikan komunitas ini. Ada tiga *platform* yang aktif kugunakan yaitu Tumblr, Threads, dan Instagram. Sisanya aku mempersilakan setiap anggota untuk mengajak siapa pun, tanpa lewat proses kurasi. Aku tidak mematok siapa saja yang boleh bergabung di dalam komunitas ini, mau itu pelaku judi *online* atau tokoh terkemuka, selama mereka datang dengan keinginan yang sama untuk berkomunitas dan tidak membuat keributan, maka dipersilakan masuk.

Komunitas ini terbuka bagi siapa saja terlepas ia sudah memiliki kebiasaan membaca atau belum. Bahkan kalau di dalam komunitas ini nantinya ia hanya menjadi *silent reader* yang tidak turut serta dalam setiap obrolan, ya tidak masalah. Harapannya nanti akan tiba masanya ketika ia tergerak membuka buku atau aplikasi membaca dan mulai menikmati proses yang menyenangkan dari membaca.

Saat artikel ini ditulis jumlah anggota kami ada sebanyak 116 orang. Seluruh kegiatan dalam komunitas masih bersifat spontan dan kondisional, meski beberapa kali sempat diadakan kegiatan tertentu seperti *reading challenge* dan diskusi bersama. Sisanya berupa obrolan ringan dan diskusi sederhana membicarakan hal-hal terkait membaca, seperti yang terakhir kali sempat kami bahas bersama-sama adalah polemik penambahan sastra dalam kurikulum sekolah serta eksklusivitas sastra.

Photo: Unsplash/ChrisMontgomery

Sebagai inisiator aku berharap bisa turut membawa komunitas untuk lebih berperan dalam dunia literasi di masa sekarang dan masa mendatang. Memang dalam eksekusinya tidak mudah dan aku tidak ingin terlalu *saklek* juga dalam mengejarnya. Aku ingin setiap anggota bisa menikmati hal-hal yang terjadi dalam komunitas ini, sebagaimana aku menikmati proses membaca dan berbagi hal-hal yang kudapatkan dari membaca.

Bagiku sendiri membaca itu seperti membunuh kesia-siaan dan menghidupkan banyak hal dalam diri. Kita sering mendengar kalimat "*Membaca adalah membuka jendela dunia*" dan bagiku membaca juga mampu menghidupkan dunia itu sendiri. Jadi aku ingin agar lebih banyak orang bisa merasakan kesenangan yang sama, atau malah berbagi kesenangan lain dalam membaca yang barangkali belum aku tahu.

Selama lima bulan komunitas ini berjalan aku sudah menemukan berbagai tipe pembaca, dari mulai yang menyenangkan hingga yang menyebalkan, dan semua itu memberikan warna tersendiri. Pernah satu kali aku diberikan saran oleh seorang anggota untuk membuat program membaca yang sifatnya "memaksa", yang tentu saja aku tolak karena aku ingin komunitas ini menjadi tempat yang menyenangkan. Meski secara sadar aku tahu bahwa untuk menciptakan kebiasaan membaca itu "memaksa" adalah cara paling ampuh. Namun, aku ingin ada kesadaran yang lebih alamiah saat mereka mengklik tombol "*Bergabung dengan grup*". Aku beranggapan setiap anggota adalah orang-orang yang sebenarnya memiliki minat membaca, tapi masih terkendala hal-hal tertentu.

Photo: Unsplash/OlenaBohovyk

Suatu kali aku juga pernah mengobrol dengan salah satu anggota yang mengaku sebenarnya tidak memiliki kegemaran membaca tapi ia mengakui bahwa kebiasaan membaca itu penting. Lain hari aku juga tahu bahwa beberapa orang masih beranggapan kalau membaca itu harus dari buku fisik, dalam artian mereka belum terpapar oleh berbagai aplikasi baca legal ataupun media daring penyedia bacaan berkualitas.

Aku secara pribadi tidak memiliki akses seluas itu untuk membaca setiap buku yang aku mau, tapi perkembangan teknologi telah memberikan kemudahan untuk mendapatkan akses bacaan yang lebih beragam. Membaca jadi tidak hanya terpaku pada buku fisik saja atau genre buku tertentu.

Salah satu media literasi yang kami pakai bersama dalam komunitas adalah iPusnas, *platform* perpustakaan daring yang diluncurkan oleh Perpustakaan Nasional. Setiap kali mengadakan *reading challenge*, kami berusaha memilih buku dari iPusnas agar banyak pihak yang bisa turut membaca dan berdiskusi setelahnya. Menariknya, ternyata masih banyak orang yang belum mengetahui aplikasi ini. Padahal iPusnas adalah akses legal paling mudah dan lengkap untuk memenuhi kebutuhan membacaku. Dan aku ikut merasa senang saat semakin banyak orang yang merasa lebih terbuka aksesnya untuk mendapatkan bacaan yang mereka mau.

Photo: Facebook/IPUSNAS

Ada pula anggota kami yang penulis yang kerap memberikan akses tulisannya untuk kami baca. Terkadang ada juga anggota yang me-rekomendasikan tulisan lain yang dimuat di media daring tertentu. Kami juga membuka ruang diskusi yang selebar-lebarnya kepada setiap anggota untuk mendiskusikan apa saja yang berkaitan dengan literasi. Bahkan jika itu hanyalah sebuah kutipan.

Ke depannya, aku berharap akan ada lebih banyak lagi orang-orang yang ikut berpartisipasi dalam menumbuhkan iklim literasi di Indonesia. Tidak harus dengan cara yang terencana, terstruktur, dan visioner, tapi bisa dimulai dari hal yang kecil. Sebuah grup di WhatsApp yang aktif sebagai wadah untuk bercerita tentang kesenangan membaca saja bagiku adalah langkah awal yang baik. Semakin banyak komunitas yang tumbuh, aku percaya akan semakin membuka kesem-patan dan peluang yang semakin besar menuju masyarakat yang lebih melek literasi.

Salam literasi!

Photo: Unsplash/ThoughtCatalog

Foto : Ary M. Subarkah

Endah Asmo

Maaf Terakhir

Langkah kaki Ni pelan memasuki rumah. Penuh rasa curiga, mengendap-endap. Rumah kecilnya terasa sepi, bahkan ucapan salamnya tadi juga tak kunjung dijawab. Pintu kamar tidur orangtuanya terbuka sedikit, dari luar ia bisa mengintip ibunya tengah sibuk mengemas baju dari lemari ke dalam tas berukuran sedang.

“Mak...” kalimat Ni menggantung di udara. Sosok yang ia panggil pun menoleh.

Hati Ni mencelos. Baru kali ini ia melihat penampilan Mamak yang kusut, wajahnya tampak basah dan matanya memerah. Mamak yang ia kenal biasanya berpenampilan rapi, meski hanya mengenakan daster rumahan dengan rambut ikal yang dibiarkan tergerai di atas bahu, penampilannya selalu saja enak dilihat.

“Segera kemasi baju-bajumu, Ni. Kita ke rumah Bude Sri. Sekarang cepat ganti baju lalu makan,” ujar Mamak memberi instruksi. Tanpa membantah, Ni menurut.

✦ ✦ ✦

“Dia memang tak pernah menyukai kehadiranku, Mbak. Dia seperti ingin menguji kesabaranku,” ujar Mamak setengah terisak di depan kakak perempuannya. Sementara Ni si bocah perempuan lima belas tahun hanya bisa memperhatikan kedua wanita itu dalam diam.

Rumah Bude Sri cukup besar untuk ukuran orang desa yang pindah ke kota. Bukan rumah yang tergolong mewah namun terlihat cukup nyaman untuk ditempati. Meski hanya membuka warung nasi di pinggir jalan, mungkin karena harga yang dipatok terbilang murah dan punya rasa yang cocok di lidah banyak orang, pelanggannya selalu saja ramai. Ini yang membuat perekonomian Bude Sri merangkak naik. Sementara Mamak memilih fokus mengurus rumah tangga setelah menikah.

Mamak menelan ludah dengan susah payah, seperti ada yang mengganjal di ujung tenggorokannya sampai kemudian ia berkata, “Aku titip Ni ya, Mbak, sampai aku bisa dapat kerja yang bagus.”

Sri menghela napas, “Kamu enggak mau bantu-bantu di warung nasi di sini *aja*? Daripada kamu harus cari kerja lagi ‘kan?”

Mendengar tawaran kakaknya, Mamak justru menggeleng, “Aku harus berusaha sendiri, Mbak. Aku harus buktikan kepada mereka, meski sudah janda aku tetap bisa berdiri di atas kakiku sendiri.”

“Aku paham kau ingin membuktikan diri kepada keluarga mendiang suamimu itu, tapi aku hanya tak ingin egomu menguasai. Aku hanya takut kau terjebak,” Sri menghela napasnya lagi.

Dua wanita dewasa yang perlahan memasuki usia paruh baya itu tahu bahwa posisi Mamak cukup sulit. Bertahun-tahun ia seolah menjadi duri dalam daging bagi keluarga Ron, mendiang suaminya. Ron seolah tutup mata dengan sikap keluarganya, namun Mamak juga tak pernah mengeluh.

“Aku jadi ingat saat mereka menutup halaman depan rumahmu dengan potongan bambu dan membuat rumahmu tak lagi terlihat dari jalanan, padahal saat itu kau sedang berjualan bubur kacang hijau di halaman. Mereka cukup sadis ‘kan?” ujar Sri. Ada kegetiran yang terselip di kalimatnya. Mamak hanya mengangguk.

Ni menyimak obrolan Mamak dan Bude Sri dengan tenang. Sesekali ia menatap keduanya dengan dalam, seolah berusaha mencerna setiap kata-kata yang terlontar. *Sadis*, Ni menimbang entah apakah itu adalah kata yang tepat untuk mewakili perlakuan keluarga mendiang Bapak.

Ingatan Ni berlari, mengingat kembali potongan kisah suatu waktu kala cahaya matahari tumpah ruah membanjiri bumi. Kaos kaki Ni terasa lengket dan lembap. Rasa tak nyaman menjalar dari telapak kakinya yang lelah karena menempuh perjalanan sekitar lima belas menit berjalan kaki untuk berangkat dan pulang sekolah. Perutnya yang kempis mulai terasa sakit, minta diisi nasi. Pagi tadi saat ia sarapan, Mamak berkata akan pergi ke desa tetangga untuk mulai usaha berjualan emping dan kerupuk mentah.

Benar saja, ketika pulang ia sudah tak mendapati Mamak di sana. Rumah dengan dua kamar itu terasa sepi dan lengang. Setelah berganti pakaian, makan siang, dan salat Zuhur, Ni memilih duduk di ruang tamu seraya membaca buku mata pelajaran hari itu. Sejak kecil gadis kurus itu memang sangat suka membaca, beruntungnya Mamak cukup sering membawa majalah bekas dari majikan tempatnya bekerja dulu.

Sekitar pukul empat, Mamak pulang dengan wajah sumringah meski memerah dan kotor oleh debu jalanan yang menempel karena keringat. Dagangan Mamak hari itu habis terjual. Kemudian Mamak berkata bahwa besok ia akan kembali ke desa sebelah untuk menjajakan emping dan kerupuk mentah. Ni mengangguk tanda mengerti.

“Semoga dagangannya laris ya, Mak,” ujar Ni seraya tersenyum.

Namun pada keesokan sorenya, Mamak pulang dengan raut wajah muram. Gurat kecewa tampak jelas di kedua matanya yang berwarna cokelat. Kantong plastik hitam tempat emping dan kerupuk mentah yang tadi ia bawa terlihat masih cukup menggembung dan berat.

“Dagangannya enggak habis, Ni, orang-orang *udah* pada beli ke Bi Jah,” ujar Mamak seraya menyodorkan punggungnya yang letih.

Bi Jah, istri dari adik bapak yang nomor satu. Lagi-lagi berusaha menyaingi usaha Mamak, entah untuk yang ke berapa kali. Meski begitu, Ni tak pernah sekalipun mendengar Mamak mengeluh. Mamak hanya akan berhenti sesaat lalu mencari ide untuk jualan yang lain lagi walaupun pada akhirnya Bi Jah akan kembali menyaingi usahanya. Inilah untuk pertama kalinya Mamak mengatakan sesuatu tentang Bi Jah.

“Dia memberi mereka kredit,” lanjut Mamak. Sebulir air mata jatuh meluncur di pipinya yang kendur. Putri kecilnya tak menyahut. Ia hanya beringsut mendekat lalu memeluk tubuh gempal sang ibu. *Apakah mencari rezeki memang sesulit itu?* Batin Ni bertanya dalam sepi.

✦ ✦ ✦

"Jadi, kamu udah lama enggak ketemu Mamak ya, Ni?" yang ditanya hanya menggeleng.

Matahari baru saja naik di atas kepala, panasnya terasa menyengat. Peluh memenuhi wajah Ni yang bulat, tepi kanan dan kiri kerudungnya sedikit basah oleh keringat yang meluncur turun di pipinya yang memerah. Di hadapannya, duduk seorang perempuan tua berusia di atas lima puluh, tubuhnya masih saja gemuk seperti terakhir kali ia melihatnya namun kedua kakinya terlihat lebih kurus dan kecil. Satu-dua tetes air bergulir dari baju dasternya yang basah.

"Bibi udah enggak lama bisa jalan, Ni. Dokter juga enggak tahu nama penyakitnya apa. Katanya kondisi Bibi baik-baik saja. Tapi badan harus selalu disiram air, rasanya panas. Makanya ada botol mineral di sini. Tolong cari Mamak lagi ya, Ni," ujar wanita tua itu lagi. Raut wajahnya nampak pucat dan lelah.

"Sudah Ni cari ke mana-mana, Mak, tapi masih belum ketemu. Bahkan saudara-saudaranya pun enggak ada yang tahu Mamak di mana."

Wanita tua itu menghela napas berat, "Umur Bibi mungkin enggak lama lagi, Ni. Bibi mau ketemu Mamak. Bibi banyak salah sama Mamak."

Ni mendongak, seakan ingin menahan air mata yang sudah bersiap turun. Ia tak sanggup melihat perempuan tua di depannya itu, Bi Jah, yang kini hanya bisa terduduk lemah seraya menunggu datangnya seseorang yang bahkan sudah lima belas tahun tak lagi Ni dengar kabarnya.

"Bibi cuma mau minta maaf."

✦ ✦ ✦

1. "Revolution Action" - Atari Teenage Riot
2. "Fight For Your Right" - Beastie Boys
3. "Guerrilla Radio" - Rage Against The Machine
4. "I Wanna Watch The World Burn" - Refused
5. "The Reproduction Of Death" - The International Noise Conspiracy
6. "Give the Anarchist a Cigarette" - Chumbawamba
7. "Motown Junk" - Manic Street Preachers
8. "Live Fast Die Young" - Circle Jerks
9. "One Dead Cop" - Leftöver Crack
10. "Immigrants & Hypocrites" - Star Fucking Hipsters
11. "Punk Is A Threat Not A Fashion Tips" - Begundal Lowokwaru
12. "Suicide" - Eyefeelsix
13. "Fuck The World" - Insane Clown Posse
14. "Haille Sellasse, Up Your Ass" - Propagandhi
15. "Fuck The Law" - Dead Prez

Klik tautan berikut untuk lanjut mendengarkan.

Play!

Photo background: Canva Image

EVERREST BASE CAMP

SEBUAH PERJALANAN MELAMPAUI BATAS DIRI

Laura Valencia

Aku menatap butiran salju pada permukaan sarung tanganku. Kelihatannya lembut dan dingin. Saat kuarahkan pandangan ke sekitar, hampir semuanya sudah tertutup lapisan putih. Salju yang terus turun sejak semalam membuat pendakian kami jadi semakin menantang. Shawn, suami sekaligus teman perjalananku, berjalan kaki beberapa meter di depan. Selain kami, di sana ada beberapa Sherpa dan *porter* yang sedang menggiring rombongan yak, sapi khas Himalaya yang berbulu lebat. Mereka membawakan kebutuhan logistik untuk penginapan dan para pendaki seperti bahan makanan, tenda, sampai meja dan kursi kayu.

Langkahku semakin lama semakin berat. Hari ini adalah hari ke-8 kami berada di Pegunungan Himalaya. Pundak semakin terasa pegal karena membawa *carrier* berisi perlengkapan *hiking*, oksigen terasa semakin menipis setiap harinya, dan kedua kaki semakin letih. Namun, semangatku masih membara. Tujuan kami saat saat itu hanya satu: Everest Base Camp.

"Ayo, *we're almost there!*" seru Shawn.

Dari kejauhan, tampak beberapa atap rumah dari seng. Kami berjalan mengikuti *trail* selama 30 menit sebelum akhirnya melihat sebuah papan kuning bertuliskan: **Welcome to Gorakshep — 5.190 mdpl.**

Shawn tersenyum lebar dan langsung memberiku *high five*. Gorakshep ialah permukiman terakhir sebelum mencapai Everest Base Camp (EBC).

Dengan lega kami berjalan menuju barisan penginapan, memilih tempat yang terlihat nyaman lalu masuk ke ruangan hangat yang setengahnya sudah dipenuhi oleh para pendaki. Aroma harum *milk tea* dan *dal bhat* menyambut kami, membuat perut kami yang kelaparan berteriak-teriak minta segera diisi. Aku langsung memesan *yak steak* sementara Shawn memesan *dal bhat*.

Sembari menunggu pesanan kami datang, aku pergi ke toilet untuk mencuci tangan dan membersihkan diri. Ternyata di sana hanya ada tong yang ditaruh di sudut ruangan, setengahnya berisi air yang permukaannya sudah membeku. Sebuah gayung tergantung di pinggir tong. “Dingin banget!” pekikku saat mencelupkan tangan ke gayung. Suhu siang hari di Gorakshep adalah -8°C, sedangkan malam harinya bisa mencapai -19°C. Jangan harap ada pemanas karena listrik hanya tersedia untuk lampu ruangan. Bahkan untuk men-*charge* ponsel pun kita harus membayar dulu 1.500 rupee Nepal atau sekitar 180 ribu rupiah. Untungnya di ruang makan ada tungku yang membakar kotoran yak sehingga ruangan terasa lebih hangat.

Aku bergegas kembali ke ruang makan, tak sabar untuk segera menikmati teh jahe lemon panas dan *yak steak*. Daging yak rasanya seperti daging lembu, cukup empuk walaupun memiliki banyak serat. Dipadu dengan saus jamur dan krim, hidangan yang tersaji pun dengan cepat kulahap. Seusai makan kami berbincang dengan beberapa pendaki lain. Ada yang sama-sama berencana menuju EBC esok pagi. Ada juga yang baru kembali dari EBC dan akan turun ke Tengboche.

Satu hal yang kunikmati dari pendakian adalah kesempatan bertemu dengan orang-orang yang memiliki semangat serupa. Ada frekuensi energi yang sulit dijelaskan, yang seakan menyatukan para orang asing di sini.

Kami mengobrol dengan Temba, seorang Sherpa yang sudah mendaki puncak Everest sampai 10 kali, ditambah 8 puncak gunung di atas 8.000 mdpl lainnya. Dengan asyik aku mendengar cerita seru tentang berbagai ekspedisi yang pernah dia ikuti. Di meja kami ada pula beberapa orang dari berbagai negara. Semuanya berasal dari latar belakang yang berbeda-beda dan membawa kisahnya masing-masing.

Tak terasa jam pun menunjukkan pukul 10 malam. Dengan berat hati aku dan Shawn meninggalkan ruang makan yang hangat menuju ke kamar kami yang dingin dan beku. Aku sampai harus mengenakan 6 lapis atasan dan 3 lapis bawahan, lalu masuk ke dalam *sleeping bag* secepat mungkin. Kami pun tertidur dengan cepat, ditemani suara embusan angin yang menderu di tengah gelapnya malam.

Keesokan paginya aku terbangun dengan sakit kepala yang hebat. Bagian belakang kepalaku seperti tertusuk ribuan jarum. Badanku menggigil karena suhu udara yang sangat rendah. Dengan lemah aku mencoba duduk. Kuraih botol minum di samping kasur. Air di dalamnya sudah beku total.

Ini pertama kalinya aku tidur di ketinggian lebih dari 5.000 mdpl. Walaupun aku sudah melakukan berbagai cara untuk meminimalisir *altitude sickness*, efeknya ternyata tetap terasa. Shawn memberiku termos berisi sedikit air. Aku meneguknya bersama *acetazolamide*, obat untuk mengurangi gejala *altitude sickness*.

Beberapa saat kemudian aku merasa sedikit membaik. Kami pun bergegas mengepak perlengkapan kami, lalu berjalan menuju ruang makan untuk sarapan sebelum melanjutkan perjalanan ke Base Camp. Roti panggang dan teh hangat membuat tubuh kami jadi lebih nyaman.

Selesai makan, kami meninggalkan *carrier* di penginapan dan membawa ransel kecil yang berisi air dan makanan ringan. Saat melangkah keluar, dunia di sekitar kami terlihat begitu putih dan menyilaukan. Semuanya dilapisi salju yang memantulkan cahaya matahari.

Kami memulai jalur pendakian pukul 8 pagi. Sekitar 3,5 kilometer lagi menuju EBC, tempat yang menjadi salah satu mimpiku sejak masa kuliah belasan tahun silam.

Sambil berjalan, pikiranku melayang mengingat rangkaian kejadian sebelum hari ini. Shawn dan aku berencana untuk mengambil *gap year* selama setahun saat kami baru bertemu 3 tahun lalu. Sayangnya, tak lama kemudian pandemi Covid-19 melanda sehingga semua *border* ditutup selama 2 tahun.

2 kilometer lagi…

Untungnya pada tahun 2022 *border* mulai buka. Kami pun kembali memantapkan niat untuk *gap year*. Kami berdua mengundurkan diri dari pekerjaan dan memulai petualangan kami pada bulan Juni 2022. Nepal adalah negara ke-19 yang kami kunjungi dan EBC adalah salah satu tujuan utama kami. Aku terkenang perjalanan 20 jam dari Kathmandu menggunakan *jeep* ke Thamdada, pendakian ke Chaurikharka, Monjo, Namche Bazaar, Tengboche, Dingboche, Lobuche, sampai Gorakshep.

1 kilometer lagi…

Walaupun badanku terasa sangat lemah dan sulit untuk bernapas, aku merasa sangat bahagia. Berada di tengah rangkaian pegunungan yang megah membuatku dipenuhi rasa kagum. Aku merasa kecil, sekaligus merasa penuh. Alam terlihat sangat indah, tapi juga menantang. Semesta terasa berdenyut seiring dengan detak jantungku yang terdengar keras di tengah heningnya hari.

Setelah tikungan di antara *glacier*, tampaklah batu besar tersohor yang bertuliskan **EVEREST BASE CAMP 5364M**. Walau aku tidak suka melihat coretan grafiti merah itu, tapi tak terelakkan muncul rasa lega yang membanjiri diri saat melihat tulisan tersebut.

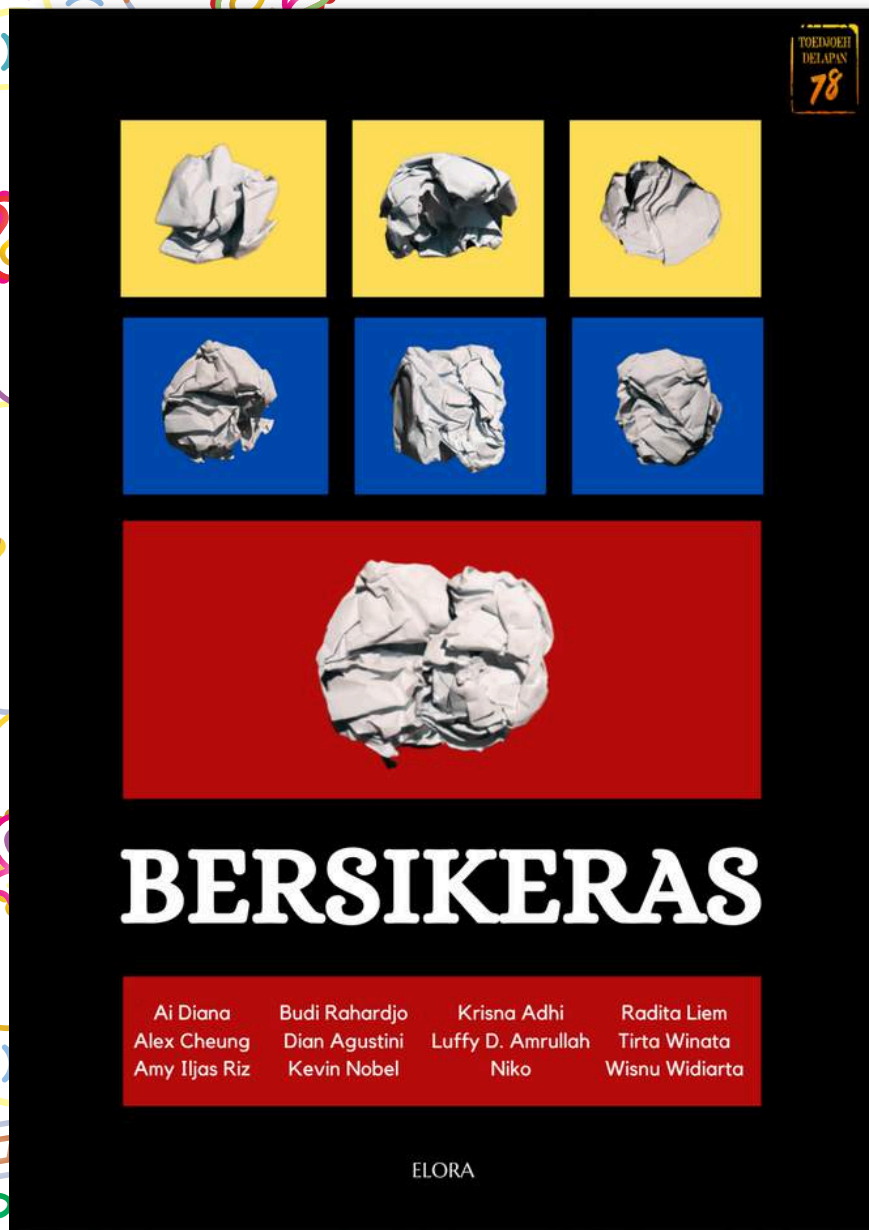
"We made it!"

Aku dan Shawn berpelukan erat. Air mata menggenangi kedua mataku, rasa haru dan syukur merebak di hatiku. Semua letih sirna, ratusan ribu langkah kaki akhirnya terbayarkan. Inilah titik tertinggi yang pernah kucapai di Bumi, juga jarak terjauh yang pernah kutempuh dalam satu pendakian. Tak henti-hentinya aku tersenyum, merasa bangga kepada dir sendiri yang telah memaksa untuk terus maju, dan juga berterima kasih kepada Yang Maha Kuasa beserta semesta yang telah melindungi kami sampai sejauh ini.

Kami bergantian mengambil foto kenang-kenangan dengan pendaki yang lain sebelum kembali ke Gorakshep. Awan dan hujan salju mendadak datang tak lama setelah kami meninggalkan EBC. Kami beruntung bisa tiba di sana pada waktu yang tepat.

Empat hari berikutnya kami habiskan untuk turun ke Lukla, dilanjutkan dengan penerbangan menggunakan pesawat baling-baling kembali ke Kathmandu. Dari jendela pesawat terlihat puncak-puncak pegunungan yang bersalju.

Selamat tinggal, Himalaya.

Perjalanan kami memang tidak selalu mulus. Ada saat-saatnya aku ingin menyerah. Ada momen-momen ketika rasa kesal dan amarah menguasai diri. Namun, satu hal yang kutahu, diriku yang berumur 18 tahun di masa lalu dan diriku di masa depan pastinya bangga dengan apa yang telah kucapai ini.

Inspiratif! Bahwa dalam hidup, tak ada kata berhenti untuk belajar dan belajar. Kita bisa belajar langsung dari pengalaman para ahli dan penyintas kehidupan melalui buku ini.

MOAMMAR EMKA

DINAMIKA KONFLIK BISNIS INTERNASIONAL:

PERSPEKTIF LINTAS NEGARA, DIVERSITAS PERUSAHAAN, DAN PERBEDAAN GENERASI

DHAFI ISKANDAR

Photo: Unsplash/ChristineRoy

Dunia wirausaha dan korporasi merupakan "arena" yang bisa dibilang memiliki keunikan yang berbeda-beda di waktu-waktu yang berbeda pula. Bagi yang sudah terjun langsung ke dunia bisnis atau yang aktif mengamati perkembangannya, tentu sangat umum menemui berbagai konflik di dalamnya, dengan skala yang berbeda-beda baik di dalam maupun luar negeri. Misalnya konflik yang terjadi antara *startup* yang cenderung inovatif dengan direksi perusahaan korporat yang sudah mapan. Di satu sisi, *startup* membawa semangat perubahan serta inovasi yang cepat, sementara di sisi yang lain, perusahaan korporat memiliki sumber daya yang besar serta pengalaman bisnis yang panjang.

Secara umum, konflik sering kali muncul akibat adanya perbedaan pandangan yang dimiliki *founder* suatu *startup* setelah beberapa lama menjalankan aktivitas bisnis dan menemukan perubahan serta penyesuaian-penyesuaian baru di lapangan. Hal ini biasanya dapat diatasi lewat Perjanjian Para Pendiri (*Founders' Agreement*) yang memuat syarat dan ketentuan yang disepakati terkait pencapaian bisnis dan/atau indikator kinerja utama (*key performance indicators*) apa saja yang harus dipenuhi agar hak-hak para pendiri seperti saham, bonus, dan pengakuan atas kontribusinya bisa didapatkan.

Perjanjian tersebut diperlukan mengingat banyaknya pendiri yang cenderung memiliki semangat dan ide-ide besar di awal, tapi pada perjalanannya justru performanya menurun dan prioritasnya teralihkan sehingga memicu konflik di antara sesama *founder*.

Photo: Unsplash/VanTayMedia

Selain itu, konflik biasanya juga muncul dari perbedaan visi dan misi antara pendiri dan investor yang baru saja masuk. *Founder startup* biasanya ingin mempertahankan nilai-nilai (*value*) asli perusahaan dan karakter inovatif mereka, sedangkan investor mungkin lebih berfokus kepada pengembalian investasi dan pertumbuhan jangka panjang. Dengan demikian, bisa muncul potensi konflik yang menimbulkan ketegangan dalam pengambilan keputusan dan strategi bisnis.

Dalam kancah internasional, konflik pun bisa disebabkan oleh adanya perbedaan budaya dan regulasi antarnegara. *Startup* yang ingin ekspansi ke luar negeri harus menghadapi berbagai tantangan untuk beradaptasi dengan pasar lokal, hukum, dan iklim kompetisi dengan perusahaan-perusahaan setempat. Kondisi tersebut sering kali membutuhkan strategi penetrasi yang cermat serta kolaborasi dengan mitra lokal untuk mempermudah transisi dan adaptasi terhadap sistem, produk, atau jasa yang disesuaikan dengan kearifan lokal.

Faktor bahasa juga akan berpengaruh besar terhadap bisnis. Walaupun Bahasa Inggris sudah umum diterapkan sebagai bahasa global, tapi faktor dialek, cara berkomunikasi, pemilihan kosakata juga dapat menimbulkan kesalahpahaman yang berakibat pada ritme kerja. Sebagai contoh, orang Jerman umumnya cenderung lebih lugas dan tegas dalam menyampaikan pendapat sedangkan orang Kanada cenderung lebih berhati-hati dalam berbicara termasuk ketika menyatakan ketidaksetujuan.

Photo: Unsplash/ChristinaWochintechtac

Era digitalisasi dan globalisasi memang membawa tantangan tersendiri. Isu keamanan dan privasi data saat ini menjadi semakin penting karena sering kali menjadi sumber konflik antara perusahaan dan pengguna produk/jasanya. Namun, konsep keterbukaan data ternyata memiliki definisi yang berbeda-beda di setiap generasi dan negara. Contohnya, kaum Milenial dan Gen Z yang sudah terbiasa dengan internet, media sosial, dan keterbukaan informasi dari sejak kecil–khususnya di Asia Tenggara–cenderung merasa tidak masalah apabila informasi pribadi mereka diketahui publik. Sementara kaum Baby Boomers dan Gen X–dan juga sebagian besar orang Jepang–cenderung lebih tertutup dalam menyebarkan informasi pribadi.

Salah satu solusi yang bisa diterapkan untuk menghadapi keragaman tersebut adalah dengan membuat Perjanjian Larangan Pengungkapan Informasi Rahasia (*Non-Disclosure Agreement*). Kesepakatan itu dapat membantu mempermudah sinkronisasi pemahaman masing-masing karena dilakukan secara tertulis dan sifatnya mengikat setiap pihak yang terlibat dalam proses penyebaran informasi. Umumnya di sana memuat poin-poin yang mendukung fleksibilitas penggunaan informasi pribadi asalkan telah didiskusikan dan disepakati bersama. Oleh karena itu, penting bagi setiap *startup* dan korporat untuk bisa menyeimbangkan kepentingan inovasi teknologi dengan perlindungan data pribadi.

Photo: Unsplash/ClarisseCroset

Konflik dalam bisnis tidak selalu dan sepenuhnya berdampak negatif. Apabila dikelola dengan baik, konflik justru bisa menjadi sumber pembelajaran dan perubahan. Dengan mempelajari pola-pola yang muncul maka perusahaan bisa melakukan prediksi serta intervensi lebih dini terhadap potensi-potensi masalah yang akan terjadi. Perusahaan yang berhasil adalah perusahaan yang bisa mengatasi konflik internal dan eksternal secara bijaksana serta mampu beradaptasi dengan perubahan pasar dan teknologi.

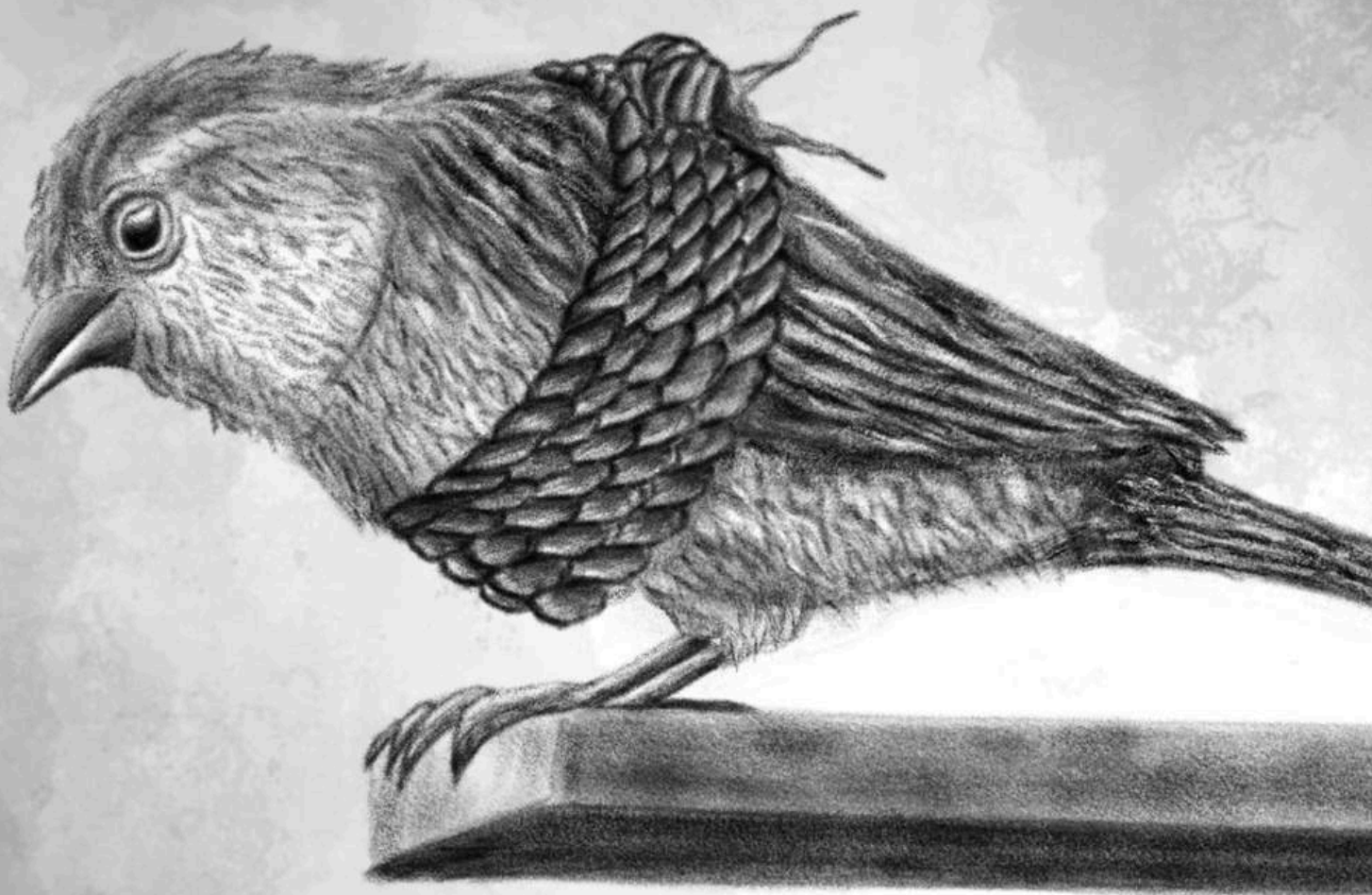
Intinya, kita perlu terus *update* diri dengan belajar dari berbagai macam kasus konflik yang pernah terjadi di dunia *startup* dan korporat, baik di Indonesia maupun di panggung global. Dengan memahami dinamika konflik dalam bisnis, setidaknya kita bisa belajar bagaimana caranya menghadapi dan mengelola bisnis dengan lebih baik untuk mencapai kesuksesan yang berkelanjutan.

....

Photo: Unsplash/AmirhosseinSoltanj

Artwork : Kezia Mageline

Foto: IG @downforlifesolo/@tebbywibowo

Terkadang hidup memang punya cara tersendiri yang bisa membuat seseorang mengalami perjalanan yang luar biasa meski ia sendiri tidak pernah membayangkannya saat pertama memulai.

Saya biasa dipanggil Acenk dan saya dilahirkan di Kota Solo. Sejak masa SMA saya sudah mulai mendengarkan dan mencintai musik. Kala itu saya banyak mendengarkan musik *grunge* dan *punk* yang menurut saya sangat enerjik dan mencitrakan kebebasan individu. Band-band seperti Rancid dengan albumnya *Let's Go* dan Nirvana dengan *In Utero* menjadi menu santapan harian di telinga saya mulai SMA.

Saya pun jadi terinspirasi untuk mencoba bermain musik dalam sebuah band. Band pertama saya memainkan musik *grunge* dan kami beri nama Silence. *Yah*, hanya sebuah band untuk bersenang-senang dan memainkan lagu-lagu *cover* kesukaan kami. Di saat yang sama saya mulai banyak meluangkan waktu di Taman Sriwedari yang saat itu menjadi tempat berkumpul pemuda-pemuda yang merasa dirinya *cool*, yang identik juga dengan musik punk. Komunitas ini sering kami sebut Sriwedari Boot Boys. Selera musik dan gaya hidup saya pun jadi semakin terpengaruh dan ak-

Foto: IG @downforlifesolo/@tebbywibowo

hirnya saya membuat band punk bersama teman saya Ponang dan Koplo. Di situ saya menjadi *drummer*.

Band ini kami beri nama, yang menurut saya sangat menggambarkan diri para personilnya, Underdog. Nama yang cocok, bukan? Band kami cukup diterima di kalangan *punk* Kota Solo, bahkan kami pun lumayan dikenal di kota-kota sekitar. Gaya hidup saya pun jadi semakin *nge-punk* dan ini berjalan cukup lama sampai akhirnya saya merasa, kok tampaknya arah kehidupan saya menjadi semakin negatif. Saya mencintai *punk*, tetapi di dalam hati kecil saya ada sesuatu yang mengganjal. Apakah gaya hidup saya akan seperti ini terus? Seperti yang diteriakkan Johnny Rotten di lagu "*God Save the Queen*": *No future for me*?

Pernah pada suatu hari saya bertemu teman dari skena *punk* Jogja dan saya masih ingat komentarnya. Intinya adalah teman-teman *punk* Solo kurang memperhatikan musikalitas dan lebih mengutamakan gaya hidup. Agak menyentil namun harus saya akui kebenarannya. Kami memang tidak terlalu memperhatikan kualitas karya. Hanya *punk lifestyle* yang jadi perhatian utama dengan dandanan dan terutama gaya hidupnya yang sebenarnya kurang baik.

Foto: IG @downforlifesolo/@tebbywibowo

Selanjutnya, saya mulai mendengarkan musik *hardcore*. Kenapa *hardcore*? Karena saya merasa meski tetap mewarisi semangat kebebasan musik *punk*, lirik-lirik band *hardcore* banyak yang berisi pesan-pesan positif seperti tentang perjuangan dan persaudaraan.

Pada tahun 1998 saya memasuki satu masa yang paling penting bukan hanya dalam kehidupan bermusik, tetapi juga dalam kehidupan saya secara keseluruhan.

Suatu hari di Taman Sriwedari saya bertemu dan berkenalan dengan seorang pemuda yang waktu itu memakai kaos band Earth Crisis. Namanya Stephanus Adjie. Adjie sendiri aslinya lahir dan tumbuh besar di Solo, tapi sejak kelas 6 SD meninggalkan Solo dan baru beberapa bulan kembali ke Jogja. Saat di Jogja, Adjie menjadi vokalis dari band *hardcore* bernama Sabotage yang boleh dibilang merupakan salah satu pelopor musik *hardcore* di sana. Kami merasa cocok satu sama lain dan alhasil tercetus suatu ide di dalam diri saya untuk mengajaknya membentuk band *hardcore*.

Ini sesuatu yang sangat menantang karena selain kami berdua, kami belum tahu siapa lagi yang akan kami ajak bergabung. *Hardcore* sendiri juga bukan aliran yang diterima oleh kalangan Sriwedari yang saat itu seolah-olah merasa "*Punk is everything*". Aliran lain dianggap beda. Dan sesuatu yang berbeda itu dipersepsikan sangat tidak positif di mata teman-teman kami waktu itu.

Foto: IG @downforlifesolo/@iwanregar

Kami akhirnya bisa mendapatkan personil tambahan dari komunitas Sriwedari dan Studio Biru yang sering kami kunjungi. Untuk posisi gitaris kami mengajak Imam yang kala itu bermain untuk band Mind Snare dan Full Stricken (kalau tidak salah). Kemudian untuk bassis kami berhasil mengajak Jojo yang sebelumnya bermain ska di band Skapotik, nama yang diambil karena personil-personilnya sering *nongkrong* di depan Apotek Hidup Sehat di Perempatan Kawatan. Kami berempat sepakat untuk mencoba bermain *hardcore,* apa pun risiko yang mesti kami hadapi.

Untuk nama band sempat jadi bahan pemikiran yang cukup lama juga bagi kami. Sampai kemudian saya mendapatkan sebuah nama secara agak kebetulan. Waktu itu saya sedang mencoba menjual beberapa kaset saya dan salah satu di antaranya adalah album *live* band Biohazard yang berjudul *No Holds Barred*. Sewaktu *nongkrong* sambil menunggu pembeli, saya membuka-buka *sleeve* kaset tersebut dan membaca-baca isinya sampai ke tulisan-tulisan kecil. Di bagian bawah-nya seperti biasa ada segmen "*thanks to*: *bla bla bla"* dan di sana ter-tulis "*Down for Life*". Kalau saya tidak salah itu merupakan nama salah satu *fanbase* mereka.

Down for Life? Entah apa makna sebenarnya, tapi saya merasa kata-kata ini seolah mencerminkan filosofi yang sangat bagus. "*Merendah untuk hidup*". Wow! Adjie pun setuju menggunakan nama itu, begitu pula Jojo dan Imam. Sejarah band ini pun resmi dimulai.

Foto: IG @downforlifesolo/@tebbywibowo

Kami memulai karier dengan mencoba meng-*cover* lagu-lagu dari band-band kesukaan kami seperti Discipline, Backfire! dan Only Attitude Counts. Secara materi terus terang saya pribadi merasa cukup kesulitan pada awalnya karena selain Adjie, kami belum pernah memainkan musik secepat, serapat, dan seintens ini. Meski lambat laun kami bisa mulai beradaptasi namun masalah yang menurut saya lebih besar kemudian muncul di hadapan kami.

Sesuai yang sudah kami perkiraan, pertentangan dari teman-teman kami yang lain bermunculan. Kami dianggap “beda”. Dianggap tidak lagi mewakili *spirit punk*. Dan pertentangan ini pun muncul dalam berbagai bentuk, mulai dari secara verbal, bahkan sampai ke bentrokan adu fisik. Bahkan saya sempat bermusuhan dengan teman-teman Underdog karena saya dianggap pengkhianat almamater. Sampai akhir-nya saya pun memilih mengundurkan diri dari Underdog.

Namun di sisi lain ada juga teman-teman kami yang mendukung seperti Lius yang sekarang aktif di band *punk* Tendangan Badut, Mamiek yang sekarang di band Barber Shop, dan lain-lain. Lambat laun band *hardcore* kami yang masih belia ini mulai bisa diterima. Kami pun mulai mencoba membuat karya kami sendiri.

Karya pertama kami diberi judul singkat: “*Change*”. Sesuai dengan judulnya, lagu ini bercerita tentang kerinduan dan tekad kami akan suatu perubahan. *Riff* bikinan Imam sangat *catchy* dan itu membuat lagu ini jadi favorit saat *live*.

Foto: IG @downforlifesolo/@tebbywibowo

Lagu kedua kami lebih berkesan lagi bagi saya karena saya merasa lagu ini seolah ditulis oleh teman-teman untuk saya. Lagu yang aslinya berjudul "*Fear of the Unknown*" ini selalu mengingatkan saya akan diri saya saat itu yang selalu dirundung ketakutan tanpa alasan yang jelas. Ya, begitulah nasib seseorang yang biasa mengonsumsi zat terlarang. *Parno* alias paranoid, kalau kata orang-orang. Untungnya kebiasaan buruk itu bisa saya tinggalkan beberapa tahun kemudian.

Kami semakin banyak mendengarkan band-band lain seperti Hatebreed, All Out War, Bloodlet, dan Morning Again yang bermain lebih cepat lagi, bahkan cenderung ke *metal*. Posisi saya sebagai *drummer* digantikan Pak Doddy yang lebih terbiasa bermain cepat karena ia sempat bermain di band-band *metal* seperti Traxtor dan Brutal Corpse. Saya pun beralih menjadi gitaris dan mulailah Down for Life bermain dengan formasi lima personil.

Modal dua lagu orisinal ini sempat membuat kami mendapatkan kesempatan rekaman. Kami diajak ikut album kompilasi *metallic hardcore* yang berjudul *With Pain We Born* dari sebuah label rekaman Bekasi bernama Neverend Records. Selain kami ada juga beberapa band lain seperti Screaming Factor, Quarter Out, Fist of Therapy, dan band-band lainnya. Kami diberi kesempatan untuk rekaman di Studio K, Pondok Gede. Ini pengalaman pertama kami. "*Change*" dan "*Fear of the Unknown*" kemudian menjadi lagu pertama kami yang dirilis dalam bentuk fisik.

Foto: IG @downforlifesolo/@tebbywibowo

Mungkin album itu menjadi satu-satunya rekaman fisik di mana kita bisa mendengarkan "*Fear of the Unknown*" sebelum direkam ulang ke dalam Bahasa Indonesia dengan judul baru "*Ketakutan Tanpa Alasan*" untuk dimasukkan ke album pertama Down for Life. Namun, yang paling berkesan untuk saya pribadi bukanlah sesi rekaman di studio, melainkan pengalaman saat kami mendapatkan kesempatan untuk bermain di luar kota.

Singkat cerita kami pun mulai dikenal sebagai band yang menarik dan mulai *manggung* di banyak acara, termasuk di luar kota. Banyak pengalaman tak terlupakan kala itu. Meski saat itu kami mesti sering melakukan perjalanan secara agak menyedihkan, tetapi rasanya justru saat-saat itulah yang menjadi kenangan indah bagi saya. Mulai dari *nebeng* bus, *numpang* di dalam bak truk, sampai jadi penumpang gelap kereta pun sudah kami lalui. Waktu itu kami tidak sendiri karena banyak teman-teman kami yang ikut pergi bersama. Lazim bagi Down for Life untuk berangkat tur ke luar kota bersama *fans*. Suatu kebersamaan yang sangat luar biasa.

Beberapa *gigs* yang berkesan misalnya saat kami diundang main di Semarang. Itu merupakan salah satu tonggak penting da-

Foto: IG @downforlifesolo/@mahenesia @brl.ct_

lam kehidupan band kami. Juga saat kami main di Pacitan. Kami berangkat bersama-sama naik bus Aneka dan anehnya pas sampai di sana band kami ternyata tidak ada di *rundown*. Untungnya kami tetap diberi kesempatan tampil. Juga saat kami diundang bermain di acara *"Refuse to Obey"* di Gedung KNPI di Kota Lama, Malang. Saya masih ingat saat itu Burgerkill yang sebenarnya bermain di pensi di tempat lain mendadak diundang untuk bermain. Di sanalah terakhir kalinya saya bisa bertemu dengan Ivan Scumbag yang meninggal dunia beberapa saat setelah kembali ke Bandung. Pada kesempatan itu juga untuk pertama kalinya tampil Uziel yang meng-gantikan posisi Pak Doddy.

Namun, pada akhirnya kebiasaan buruk dan pilihan hidup yang salahlah yang kemudian menghentikan karier bermusik saya. Saya mengalami saat-saat yang sangat buruk di kehidupan saya sampai akhirnya saya mengambil keputusan berat untuk meng-undurkan diri dari Down for Life.

Tentu saja Down for Life masih jalan terus. Halangan maupun rintangan tetap terus berdatangan, tetapi teman-teman mampu melewati semuanya dengan baik sampai sekarang. Saya beralih peran dari seorang personil di dalam band menjadi orang yang

Foto: IG @downforlifesolo/@mahenesia

berdiri di luar band dan berusaha menjadi *fan* mereka yang paling loyal dan paling *hardcore*.

Down for Life akhirnya menjadi band yang diakui secara nasional dan sudah bermain di panggung-panggung besar di Indonesia. Bahkan mereka menjadi salah satu band Indonesia yang pertama bermain di Wacken Open Air, mengharumkan nama bangsa dengan memakai pakaian nasional negara kita yaitu batik di panggung tersebut. Rasa bangga tumbuh di dalam diri saat menyaksikan pencapaian mereka.

Mendengarkan lagu-lagu Down for Life, baik yang baru maupun yang lama selalu membuat saya seolah mendapatkan suntikan semangat tambahan. Tahun 2024 ini Down for Life berencana merilis album ketiga mereka. Rasanya tidak sabar ingin mendengarkannya.

Akhir kata, sukses selalu untuk Adjie, Jojo, Rio, Isa, Latief, Mamat, dan Adria bersama Down for Life. Dan sukses juga untuk teman-teman seperti Imam, Pak Doddy, Sigit, Uziel dan Moses yang sudah pernah menjadi bagian penting dari Down for Life. Terima kasih, ya, kalian semua sudah membuat perjalanan kehidupan saya terasa lebih berarti.

Foto dari Fran dan Acenk

SMASH YOUR ASS
@smashyourass
smashyourass@gmail.com
+6287836504666
part of @rockinsolofestival

1999: The Year Cinema Broke

Ikra Amesta

Gambar: Istimewa

Kapan tahun terbaik dalam sejarah film? Jawabannya tentu bisa sangat beragam dan subjektif. Mungkin akan ada yang menyebut 1971 ketika *Star Wars* pertama kali dirilis, bersama dengan karya *rom-com* Woody Allen *Annie Hal*l, lalu *Saturday Night Fever*, *Eraserhead*, sampai *Suspiria*. Atau tahun 1994 ketika bioskop digempur *The Shawshank Redemption*, *Forrest Gump*, *Pulp Fiction*, *The Lion King*, sampai *Leon: The Professional* dan film *blockbuster Speed*. Atau bisa jadi tahun 2001 ketika dirilis seri pertama dari dua *franchise* besar, *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* dan *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, di-tambah dengan *Mulholland Drive*, *Amélie*, *Spirited Away*, dan *The Royal Tenenbaums*.

Kalau menurut saya sendiri tahun terbaik dalam sejarah film adalah 1999. Tahun ketika bermunculan sutradara-sutradara baru nan visioner yang berhasil mendobrak pakem film Hollywood lewat karya-karya mereka yang terbilang orisinil dan unik. Sutradara-sutradara ini sebenarnya tidak termasuk baru, mereka pada umumnya lebih dulu berkecimpung di dunia film inde-penden, bahkan ada juga yang memulai karier sebagai sutradara teater. Namun, kemun-culan mereka secara serentak di pasar *mainstream* bisa dibilang menandai per-geseran selera dan standar dalam jagat sinema.

Jujur, ketika mendapat informasi tentang film-film yang keluar pada tahun 1999, saya terkesima oleh banyaknya film bagus dalam daftar. Hal itu mengundang pergulatan dalam diri saya untuk menyeleksinya jadi 5 film di sini, karena 10 terlalu banyak dan 3 sepertinya terlalu sedikit. Pemilihan ini murni berdasarkan selera pribadi, dengan penuh pertimbangan dan kehati-hatian tanpa bermaksud mendiskreditkan film-film lain yang juga bagus. Berikut hasilnya (tidak diurutkan berdasarkan kualitas):

Fight Club

David Fincher

"The first rule of Fight Club is you do not talk about Fight Club."

Diangkat dari novel karya Chuck Palahniuk, karakter Tyler Durden (Brad Pitt) menjadi *alter ego* kelas pekerja yang mengkritik kehidupan modern dan kapitalisme. Tyler adalah sosok yang bersemayam di balik gedung-gedung kantor, di mana penghuninya dituntut untuk menjalani rutinitas kerja yang melelahkan tetapi "kosong". Ia mencemooh gaya hidup konsumtif manusia, berikut ke-pasifan mereka saat termakan iklan serta keberjarakan mereka dengan spiritualisme.

Film ini masih relevan sampai sekarang karena masih banyak zombi-zombi korporat yang menyimpan hasrat *"pengen mukul* orang" ketika mereka dilanda stres duniawi —

dan untuk itulah Tyler memfasilitasi pelampiasan mereka lewat *Fight Club*-nya.

Pergulatan sang protagonis (Edward Norton) dengan dunia di sekitarnya yang tampak semu adalah pergulatan eksistensial yang agaknya sulit diabaikan oleh orang-orang yang sedang menjalani kehidupan dewasa. Mendirikan klub *gelut* bawah tanah demi mencairkan kebasnya rasa akan kemonotonan hidup (dunia kerja, rumah tangga, dll.) mewakili ironi tentang dunia "di atas tanah" yang kerap mencerabut manusia dari aspek ke-manusiaan-nya. Sayang, saya tidak bisa berpanjang-lebar menjelaskannya di sini karena aturan nomor satu *Fight Club*.

The Sixth Sense

M. Night Shyamalan

"I see dead people."

Inilah film yang mempopulerkan kembali istilah *plot twist*, memperkenalkannya ke khalayak yang lebih luas, dan membuat penonton terkena demam *plot twist*. FIlm-film berbahan dasar *plot twist* yang muncul setelahnya seperti berusaha mengimitasi formula *plot twist* yang diramu dalam film ini. Dan sepertinya sampai sekarang pun istilah *plot twist* sudah otomatis berasosiasi dengan film *The Sixth Sense* di benak orang-orang.

Gagasan utamanya adalah bahwa film hantu

itu tidak mesti horor atau *thriller*, dan karenanya hantu juga tidak harus tampil menyeramkan, tidak perlu mengandalkan *jump scare* terus-terusan — tapi sedikit intelektualitas dan "trik sulap" justru bisa berhasil. Sayangnya setelah film ini Shyamalan seperti terjebak dalam formula filmnya sendiri, terjebak oleh ekspektasi para penonton yang ingin menikmati *plot twist* sehingga eksekusinya malah jadi kelewat *maksa* dan meleset.

Being John Malkovich

Spike Jonze

"I think. I feel. I suffer."

Film ini menjadi pintu masuk saya mengenal absurditas dalam sinema. Diceritakan ada sebuah pintu kecil yang berfungsi sebagai portal ajaib yang bisa menembus ruang pikiran aktor kawakan John Malkovich, yang kemudian memberi jalan bagi orang-orang untuk merasakan hidup sebagai figur publik, bersembunyi dari realita, sampai kemudian tergoda untuk menguasai orang lain — seperti mimpi liar kita semua lah. Popularitas terlihat sebagai kendaraan yang bisa membawa kita ke mana saja, untuk tujuan apa saja, tentu dengan banyak variasi akselerasi. Namun intinya, cinta seringkali malah lebih absurd dan misterius untuk dijangkau manusia, karena tidak ada skema pasti yang bisa memetakan jalan ke sana.

Spike Jonze yang sebelumnya malang-melintang sebagai sutradara video klip untuk Beastie Boys, Sonic Youth, REM, dll. menerjemahkan visualisasi uniknya dalam *scene-scene* yang "menjurus *sci-fi*". Namun menurut saya visi utama film ini ada di tangan Charlie Kaufman, sang *scriptwriter* enigmatik yang juga menghasilkan karya-karya "jenius" macam *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* dan *I'm Thinking of Ending Things.* Kaufman sangat lihai mengadopsi esensi *Kafkaesque* dalam situasi posmodern yang kompleks lewat konflik yang mungkin hanya bisa dibayangkan oleh seorang *nerd*. Dan setelah film ini, saya sadar ternyata tidak semua yang absurd-absurd bisa dieksekusi dengan baik oleh film-film lain.

Magnolia

Paul Thomas Anderson

"We may be through with the past, but the past is never through with us."

Karya pertama sutradara Paul Thomas Anderson (PTA) yang saya tonton dan langsung membuat saya tertarik dengan sensitivitas beliau dalam seni *storytelling*. Mengisahkan 24 jam dalam kehidupan sembilan karakter yang saling terhubung melalui isunya masing-masing. Ditampilkan layaknya mosaik dengan kualitas akting yang menguras emosi dari Tom Cruise, Julianne Moore, Philip Seymour Hoffman, dll.

— yang pada satu titik mereka semua sampai pada kondisi "hancur berkeping-keping".

PTA memamerkan kepada penonton bahwa manusia bisa saling terkoneksi melalui kehilangan, keputusasaan, kegagalan sebagai jangkar dari interaksi sosial dalam peradaban kita. Meskipun interaksi tersebut awalnya terlihat seperti kebetulan belaka tapi pada akhirnya selalu melibatkan rasa karena manusia tidak bisa sembunyi dari perasaan-perasaannya sendiri. Jelas film ini bukan drama biasa karena rumit dalam segala aspek: struktur, alur, akting, sinematografi, sampai dialog. Pencapaian PTA dalam film ini membuat namanya layak disejajarkan dengan kaliber milenium macam Christopher Nolan atau Wes Anderson.

American Beauty

Sam Mendes

"I had always heard your entire life flashes in front of your eyes the second before you die."

Sebuah kritik lagi terhadap kehidupan modern, kali ini berfokus kepada konsep "*American Dream*" yang ternyata mengungkung manusia dalam represi seksual, tuntutan sosial, dan ilusi tentang kemapanan — atau lebih dalam lagi, ilusi tentang keindahan. Ironi demi ironi disusun secara rapi

dalam setiap *scene*, memperlihatkan pencarian manusia yang nyaris sia-sia terhadap makna hidup karena terlalu banyak distraksi dan hal-hal yang belum tuntas. Film ini membuka mata ketiga saya untuk melihat ke sekeliling bahwa setiap orang membawa penjaranya masing-masing di dalam hidupnya, ke mana-mana.

Film ini menjadi debut yang sangat luar biasa bagi Sam Mendes (sebelumnya sutradara teater) yang mengantarkannya meraih Oscar untuk Film Terbaik sekaligus Sutradara Terbaik. Sarat akan simbol-simbol tersirat yang punya kedalaman makna terkait permasalahan hidup. Setelah me-nontonnya beberapa kali, bagi saya film ini berubah menjadi sajian komedi (gelap) tentang krisis paruh baya, krisis rumah tangga, krisis eksistensial — krisis apa pun itu yang kerap menerjang warga *suburban*, urban, metropolitan, apa pun sebutannya. Pada akhirnya, komedi dan tragedi memang punya wajah yang sama.

Honorable Mentions

Saya mungkin perlu meyakinkan pembaca sekalian sekali lagi dengan membuktikan bahwa 1999 adalah tahun yang hebat untuk para *moviegoers*. Para penggemar animasi tentu tidak boleh melewatkan *The Iron Giant* yang memancing haru dan sekuel *Toy Story 2* yang menampilkan perkembangan tekno-

logi animasi 3D level selanjutnya. Bicara teknologi, ada pula *The Matrix* yang memperkenalkan dunia kepada sosok Neo dan aksi "kayang" *slow motion*-nya yang terkenal itu. Karya terakhir Stanley Kubrick berjudul *Eyes Wide Shut* juga muncul sebagai "salam perpisahan" dari sang sutradara legendaris, dengan Tom Cruise dan Nicole Kidman sebagai bintangnya.

Dari sektor komedi ada *American Pie* yang punya *impact* sangat besar terhadap film-film kenakalan remaja yang menjamur kemudian. Untuk komedi-romantis ada *Notting Hill* yang mempertemukan Julia Roberts dan Hugh Grant dalam *chemistry* yang manis. Tom Hanks bermain dalam drama menguras air mata *The Green Mile*, Winona Ryder dan Angelina Jolie beradu akting dalam *Girl, Interrupted*, lalu Kirsten Dunst dipertemukan dengan Sofia Coppola di *The Virgin Suicides*.

Johnny Depp berkolaborasi ketiga kalinya dengan Tim Burton dalam *Sleepy Hollow*. Pedro Almodóvar meraih sukses komersial lewat *All About My Mother*, lalu Takashi Miike merilis film *cult Audition*. Terakhir, ada *The Blair Witch Project* yang menjadi "sensasi dalam semalam" di ranah *indie* dengan gaya horor *found footage*.

Bagaimana? Masih ragu untuk kembali ke tahun 1999?

MADNESS ON THA BLOCK

Madness On Tha Block, kolektif rap dari Denpasar yang terbentuk sejak 2016. Mengusung *90's vibes boom bap* yang dikombinasikan dengan gaya rap lorong-lorong kota di Bali. Mulai dari isu sosial politik, lingkungan hidup, *gogon scene*, sampai kekonyolan di sirkel mereka telah menjadi ragam topik yang diangkat oleh mereka.

Sudah ada yang tertarik? Silakan langsung dengarkan karya-karya mereka di sini.

Photos: Sony Interactive Entertainment

PlayStation 2 (PS2), barangkali masih terdengar asing atau malah usang bagi Gen Alpha, juga bagi separuh Gen Z periode terakhir. Era mereka lebih familier dengan PlayStation 5 (PS5), keluarga PlayStation generasi kesembilan yang sempat menjadi pembicaraan utama kalangan *gamers* seluruh dunia pada awal perilisannya tahun 2020 lalu. Era mereka juga lebih familier dengan konsol canggih seperti Nintendo Switch (rilis pertama tahun 2016), Steam Deck (rilis 2022) atau juga pendatang baru yang fenomenal, Asus ROG Ally (rilis 2023). Mereka juga lebih familier dengan Steam.

Pun jika konsol-konsol tersebut masih sulit dijangkau, cukup akses via *smartphone* dengan sekian banyak pilihan *game,* dari yang gratis hingga berbayar, di App Store atau Google Play Store.

PS2 juga sama asingnya bagi Baby Boomer dan sebagian Gen X. Lebih dari sekadar asing, mereka tak jarang menuduh PS2 (sebenarnya, semua jenis konsol) sebagai sumber segala hal yang buruk, seperti penyebab nilai sekolah anjlok, dan tempat rental PS kadung dicap sebagai sarang perjudian, tempat-nya anak-anak nakal. Tidak banyak anak yang diperbolehkan berangkat ke rental PS oleh generasi orangtua itu, apalagi sampai dibelikan PS. Hampir mirip dengan kesan negatif mereka terhadap warung internet (warnet), meskipun bermain PS2 dianggap lebih "kriminal" pada masanya.

PS2 baru begitu melekat di ingatan generasi Milenial dan Gen Z periode awal, atau mudahnya bagi anak kelahiran '80 dan '90-an, bahkan juga generasi 2000-an awal. Entah lekatan ingatan itu berupa kenangan manis atau buruk (seperti ketahuan bapaknya bermain PS2 di rental lalu berakhir disabet rotan). Nah, tulisan ini dimaksud tidak hanya untuk mengajak *player sepuh* bernostalgia sejenak, tetapi juga mencoba mem-perkenalkan PS2 kembali beserta dimensi sosio-memorinya yang unik kepada para pembaca Elora sekalian, khususnya kalangan *gamers* kekinian.

KONSOL LEGENDARIS, KENANGANNYA MANIS

Konsol PS2 rilis tahun 2000. Tahun yang mudah diingat sebagai akhir dari abad ke-20. Konsol ini mengukir prestasi sebagai konsol terlaris sepanjang masa dengan penjualan lebih dari 155 juta unit di seluruh dunia. Di Indonesia keberadaannya menyebar ke tempat-tempat rental PS2, bukan sebatas kepemilikan individu saja. Keberadaan rental PS2 ini bahkan lebih banyak dari warung telepon (wartel) dan warnet yang datang belakangan.

Aku ingat, di desaku yang terletak di pegunungan pelosok nan jauh dari pusat kota saja ada sekitar dua atau tiga tempat rental PS2. Berbeda dengan wartel yang hanya ada satu dan warnet yang hanya ada dua se-kecamatan. Tiap tempat rental biasanya menyediakan sekitar 3 hingga 6 unit konsol dengan biaya sewanya Rp1.000/jam di awal kehadirannya sebelum menjadi Rp2.000/jam. Bisnis yang menjanjikan, sebab rental ini bisa buka sampai 24 jam penuh kalau pemiliknya mau. Antrean bisa begitu padat setiap harinya, terlebih saat jam-jam pulang sekolah atau hari libur.

PS2 adalah kisah lama. Kepingan dari masa lalu yang manis. Generasi sekarang kalau mendengar *memory card* PS2 berkapasitas hanya 8MB pasti akan terheran-heran. Grafis *game-game* PS2 juga bisa dibilang bikin sakit mata jika dibandingkan dengan *game-game* yang beredar saat ini yang sudah umum dengan grafis berkualitas HD atau 4K. Meski demikian, PS2 ibarat sekolah kuno yang telah melahirkan para peraih Nobel dan selebritas top dunia.

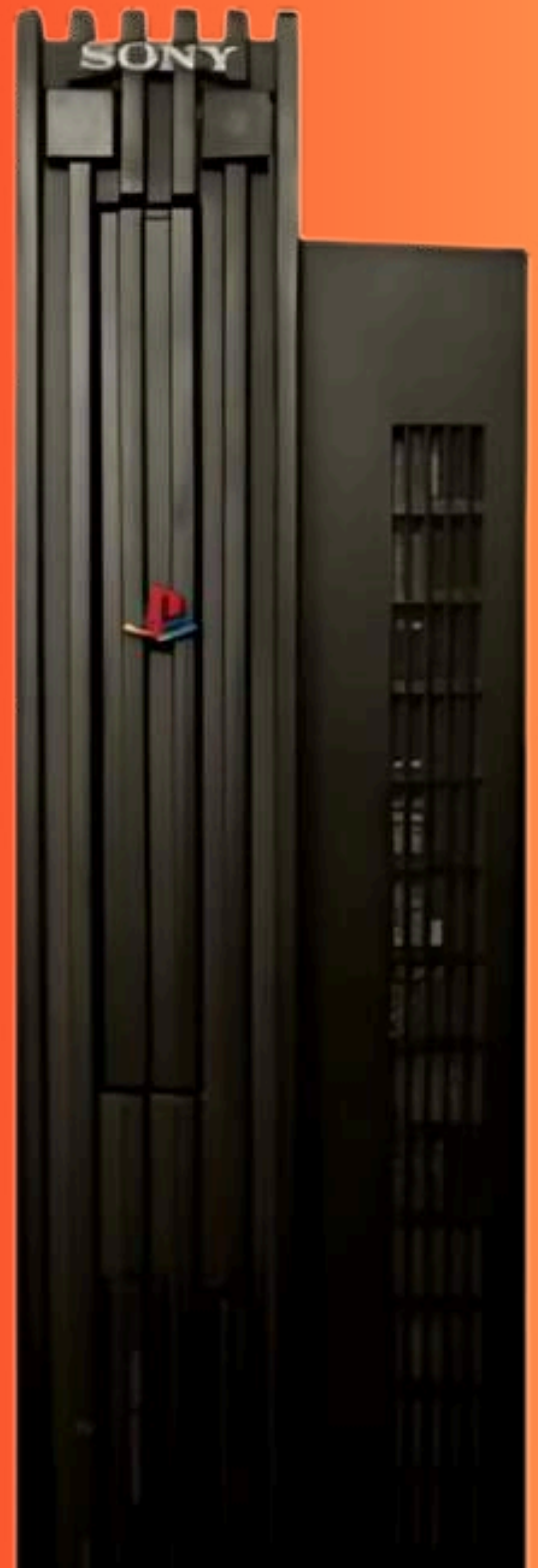
Dari konsol inilah *game-game* legendaris dikenal, sebut saja *Grand Theft Auto* (*GTA*): *San Andreas* yang tidak hanya menjadi jenis permainan petualangan *open world* paling legendaris sepanjang masa, tapi juga menjadi *trendsetter* tradisi menulis *cheat code* di buku sekolah, yang entah kenapa *cheat* yang jumlahnya bisa sampai ratusan itu lebih mudah dihafal daripada materi sekolah.

Semua *game* di PS2 dapat dimainkan secara *offline* dengan penyimpanan yang minim. Tanpa ada kendala jaringan, anak-anak pada masa itu bebas menjelajahi *map* San Andreas secara bebas. Konon, dari sinilah bocah laki-laki mendapatkan *skill* navigasi yang mumpuni dan terus terpakai hingga saat ini.

Tidak hanya *GTA San Andreas*, ada banyak sekali *game* PS2 yang keberadaannya masih sulit tergantikan di kalangan *gamers*. *Need for Speed: Most Wanted* misalnya, menjadi *game* balap mobil paling fenomenal pada masanya. Balapan sambil dikejar lusinan mobil polisi benar-benar sulit dilupakan. Jangan lupakan juga *God of War*, *Devil May Cry 3: Dante's Awakening*, *Resident Evil 4*, *Final Fantasy X*, dan tentu saja *Bully*. Satu jam bisa habis untuk memilih dan gonta-ganti *game* sesuka hati, lalu bermain sendirian dengan keseruan yang membuat Rp2.000 jadi terasa sangat murah.

KARENA BERMAIN GAME ADALAH TENTANG KESERUAN BERSAMA

Bukan grafis menawan, konsol berteknologi canggih atau semacamnya, alasan kenapa PS2 selalu dirindukan oleh *player sepuh* adalah karena banyak pilihan *game* yang bisa dimainkan oleh dua orang. Salah satunya *game* eksklusif milik PS2, *Downhill Domination* yang hingga saat ini dianggap belum ada lawannya jika bicara tentang balapan sepeda gunung. Bahkan kehadiran *Riders Republic* di PS5 dengan segala kecanggihan dan grafis yang memukau, tetap saja belum mampu meraih popularitas seperti *Downhill*.

Sebenarnya, *Downhill* bukan tentang siapa yang mencapai *finish* pertama, tetapi tentang melempar lawan dengan botol. Begitu pula keseruan berpetualang untuk mengalahkan lawan terasa sangat kuat di *Basara 2 Heroes*, di *Mortal Kombat: Shaolin Monks*, juga *Metal Slug: Anthology*.

Bermain bersama teman (istilah sekarang: *mabar*) pada masa itu hanya tentang bagaimana mengalahkan *game boss* atau teman sendiri (PvP). Tidak ada *ranked mode* atau *tier* yang bisa disombongkan layaknya bocah *Mythic* sekarang yang biasa mengejek *tier* di bawahnya. Tentu ada beberapa kasus yang bisa berakhir pecahnya pertemanan, seperti saat memainkan *WWE SmackDown! Shut Your Mouth*, *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi* dan *Ultimate Ninja 5* (memainkan *game-game* tersebut tidak hanya berujung konflik dengan teman, tetapi juga dengan pemilik rental karena menyandang gelar "*game* perusak stik PS").

Tapi tentu saja, *game* PS2 yang paling banyak dimainkan adalah *game* bola. *Winning Eleven 10* (WE), salah satu *game* PS2 yang tidak dimainkan hanya untuk keisengan. Memainkannya berarti nama baik dipertaruhkan. *Player* WE bisa mendapatkan status sosial yang tinggi di daerah itu jika dia sangat jago. Jadi keren dan terkenal. Bahkan hingga saat ini, *game* bola masih jadi ajang "adu kejantanan" antar *player sepuh* meskipun sudah tidak lagi memakai konsol PS2. Jangan heran jika melihat bapak-bapak bisa begitu heboh ketika bermain *game* bola di laptop maupun konsol terkini. Mereka adalah alumni WE dan tumbuh dengan mental baja karena terlatih oleh Kazuki Ito.

Tanpa internet, *rank,* dan juga minim distraksi. Berbeda dengan sekarang yang sudah sangat banyak varian konsol, dulu bermain *game*, ya, berarti bermain PS2. Meskipun pada tahun 2001 Xbox juga merilis produknya, tetapi kehadirannya tidak pernah bisa menggeser PS2. Tentu saja, kini nyaris tidak lagi ditemukan tempat rental *game* yang memakai PS2. Minimal PS3 dan itu pun hanya disiapkan *game* bola. Baik konsol maupun *game*-nya memang dianggap sudah terlalu usang untuk dimainkan.

Meskipun begitu, tahun 2021 aku memutuskan membeli satu unit PS2 Slim lengkap dengan HDD *full game* dan bonus *memory card* 8MB yang dulu menjadi benda paling sakral. Aku masih memainkannya dengan para sahabat terbaikku ketika mudik Idulfitri. Kembali bertarung memainkan Sanada Yukimura atau balapan memakai T-Bag.

PS2 sendiri juga bertarung melawan zaman, sebab zaman sekarang semakin sulit mencari TV yang kompatibel dengan konsol ini. Pun demikian, kami berakhir lebih sering mabar *Mobile Legends: Bang Bang*, sama seperti umumnya para *gamers* saat ini. Bermain atau hanya sekadar menonton video *game-game* PS2 mampu mengembalikan ingatan-ingatan masa kecil, bahwa ketika bocah, kebahagiaan bisa didapatkan dari sesederhana bermain *game*. Itulah esensi yang seharusnya dimiliki oleh setiap *gamers*, ya kan?

Foto : Ary M. Subarkah

Hati-hati Meromantisasi Introversi

Alvarie Ananda

Dalam konteks MBTI (*Myers-Briggs Type Indicator*), saya pernah mengatakan: "Orang-orang yang pernah mengalami *bullying*, besar kemungkinan akan mendapatkan tipe kepribadian INFP, INTP, INFJ, atau INTJ." Atau dari perspektif yang lain, bisa juga dikatakan: "Orang-orang yang mendapatkan tipe kepribadian INFP, INTP, INFJ, atau INTJ kemungkinan memiliki suatu isu (masalah) yang unik."

Pernah mendengar hipotesis seperti itu sebelumnya? Apakah terkesan janggal atau justru masuk akal? Terasa seperti generalisasi yang berlebihan, mungkin? Atau malah jadi penasaran kenapa saya sampai punya pemikiran seperti itu?

Coba perhatikan INFJ (*Introverted-Intuitive-Feeling-Judging*) yang konon diklaim atau dipresentasikan sebagai satu tipe kepribadian yang langka. Akan tetapi, kenapa ada banyak orang bertipe INFJ yang kerap bermunculan di forum-forum yang membahas tentang kepribadian?

Gambar: Istimewa

Seolah-olah orang-orang yang memiliki antusiasme di ranah tersebut kebanyakan hanya INFJ. Apakah ini semata-mata sekadar isu bias seleksi?

Di sisi yang lain, ada kontradiksi soal mengapa tipe INFP (*Introverted-Intuitive-Feeling-Perceiving*) yang notabene memiliki kualitas *Fi* (*intorverted feeling*) dominan malah banyak dianggap sebagai tipe kepribadian yang jauh dari tipe *Fi* dominan, seperti egois, *kuper*, banyak berkhayal, keras kepala, dan lain sebagainya?

Ya, bisa saja kita bilang kalau semua itu salah kaprah. Namun, bukankah fakta itu semestinya membangkitkan rasa penasaran baru, atau paling tidak bisa menjadi titik awal dari suatu proses *debunking*?

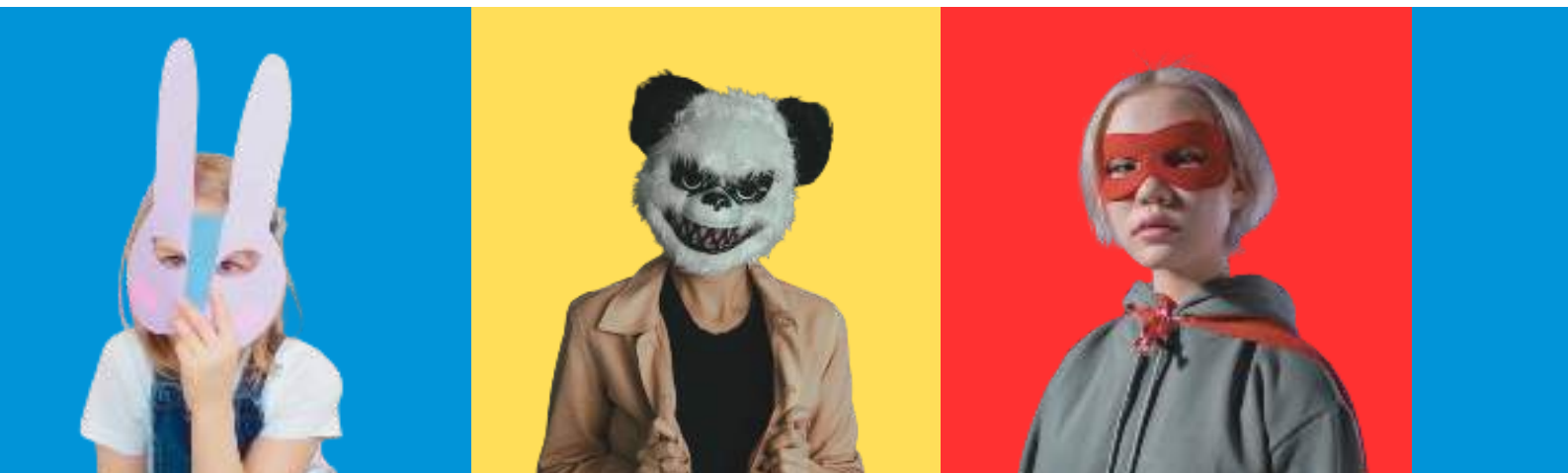
Empat tipe kepribadian dalam hipotesis di atas khususnya saya tujukan pada hasil tes yang bisa didapatkan dari situs seperti 16Personalities.com, situs terpopuler bagi orang-orang yang ingin mengetahui tipe MBTI-nya. Untuk mengikuti tesnya, kita bisa melakukannya langsung, tanpa harus didampingi orang yang lebih tahu atau paham. Empat tipe MBTI di atas tergolong ke dalam tipe-tipe introvert. Lalu, bukankah "introvert" menjadi satu konsep yang banyak diromantisisasi belakangan ini? Jangan-jangan, Anda malah sudah menjadi bagian dari "PT. Introvert Sejati"?

Hipotesis saya berasal dari suatu interpretasi atas pengalaman pribadi karena saya pernah mengalami *bullying* secara lisan (verbal) dan itu ter-

nyata berpengaruh terhadap *self-esteem*. Timbul rasa ketidakpercayaan diri yang membuat saya menjadi mudah *minder* karena kerap meng-khawatirkan apa yang orang lain pikirkan atau lakukan terhadap, katakanlah, suatu kekurangan pada diri saya. Ya, suatu ilusi yang selalu hadir dalam pikiran dan menghambat perkembangan diri.

Sekitar tahun 2013-2014 saya pertama kalinya mengikuti tes MBTI di internet dan mendapatkan hasil berupa INFP. Apakah latar belakang isu *bullying* memengaruhi hasil yang saya dapatkan itu?

Pertama, MBTI tidak dirancang untuk mendiagnosis atau merefleksikan pengalaman traumatis seseorang. Jadi, tidak berarti saya mendapat-

kan hasil INFP karena saya pernah mendapat pengalaman *bullying*, walaupun memang ada porsi tersendiri dari pengalaman itu yang memengaruhi jawaban-jawaban yang saya pilih dalam tes.

By the way, penjelasan soal INFP itu cukup sejalan dengan penjelasan soal Pisces, zodiak saya. Karakteristik khas Pisces seperti suka me-nyendiri, *feeling blue*, dan daya imajinasi yang dikatakan sangat tinggi memang banyak relate-nya. Efeknya, secara mental saya "terbiasa" jadi tak skeptis, tidak punya nalar yang terlalu kritis, sehingga bolehlah kalau itu disebut pelabelan atau identifikasi diri yang *plek-ketiplek*.

Ya, sebelum mengenal MBTI, saya adalah orang yang sangat menyukai

zodiak. Sejatinya saya adalah orang yang gemar mencari jati diri, seiring juga tertarik dengan ilmu tipologi. Secara mental, saya merasa nyaman dengan identitas saya ketika bisa digolongkan ke dalam suatu kelompok tertentu. Seolah-olah saya merasa “akhirnya bisa melihat diri sendiri”. Efeknya, saya selalu senang kalau zodiak saya ternyata sama dengan tokoh atau figur tertentu. Sekonyol apa pun zodiak, saya tetap merasa ada sisi positifnya, yakni membangkitkan sesuatu dalam diri yang saya sebut sebagai *eksistensi*.

Terdengar absurd, bukan? Tetapi ketika saya mengetahui bahwa Einstein adalah seorang Pisces, seketika saya pun merasakan adanya penghargaan terhadap keberadaan diri saya sendiri. Ini memberikan suatu sensasi yang khas, yang saya rasakan sebagai hasil dari penge-

tahuan dan identifikasi tersebut. Apakah kamu pernah merasakan hal yang serupa?

Namun, zodiak tidak membawa saya ke mana-mana. Ia berlaku lebih seperti suatu "sangkar" di mana saya terkurung lalu diberi makan informasi dan definisi yang itu-itu saja. Yang agak “variatif” mungkin ramalan zodiak mingguan atau bulanan, yang bisa jadi merupakan hasil karangan seseorang. Dulu saya bahkan tidak ambil pusing dari mana sumber segala ramalan itu berasal—mungkin dari bola kristal?

Pertama kali mendapat hasil MBTI berupa INFP, saya pun mengon-sumsinya selayaknya zodiak. Saya membaca segala deskripsi dan pen-

jelasan soal INFP, dan saya langsung menerimanya sebagai bagian dari identitas diri. Ketika INFP disebut sebagai seorang *daydreamer*, saya yang memang senang berangan-angan dan berfantasi jadi memvisualisasikan apa-apa yang tidak terjadi dan tidak saya miliki; dan saya menyukai aktivitas itu, selayaknya manisan yang merangsang hormon kebahagiaan. Berulang kali saya menjauhkan diri dari realitas, membawa diri menjauhi kenyataan di mana sebenarnya saya tengah hidup dalam situasi yang tidak ideal.

Orang-orang yang masih saja mempercayai zodiak memang bisa jadi sangat menyebalkan. Namun, atas pengalaman pribadi tersebut, saya jadi sedikit sadar terhadap apa yang mereka rasakan karena saya pun pernah mengalaminya. Karenanya, bagaimanapun tak ilmiahnya astro-

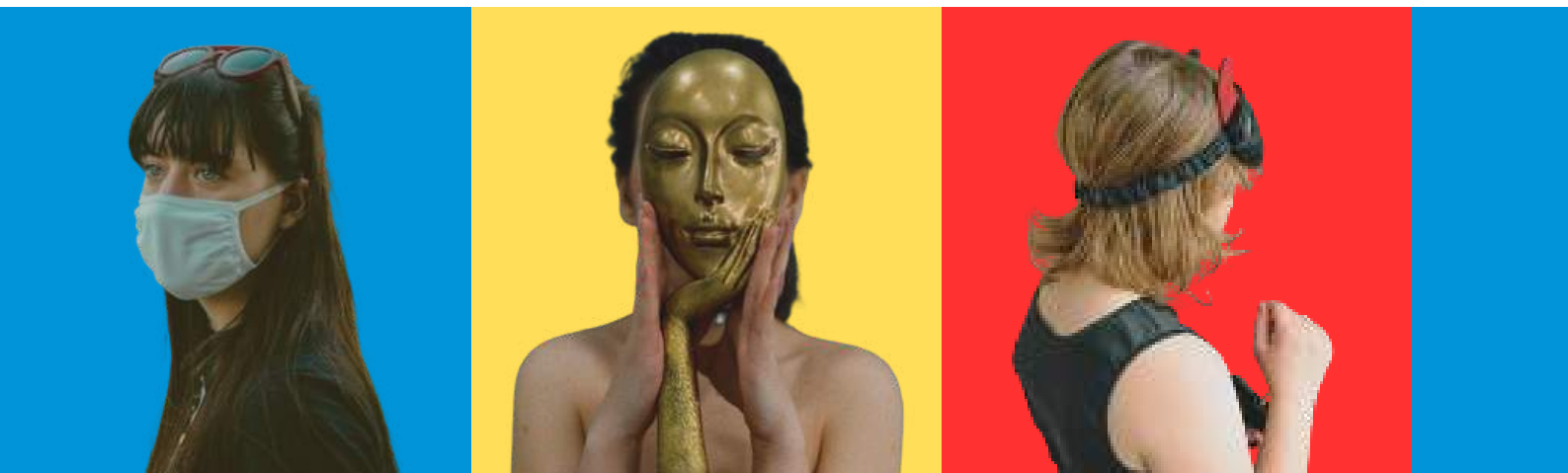
logi, saya tidak akan menghakimi keilmuan tersebut. Apa yang saya hakimi *palingan* persoalan cara yang dilakukan individu-individu penyuka zodiak terhadap apa yang mereka yakini, terhadap bagaimana mereka memperlakukan zodiak sesuai porsinya.

Jika kamu tak pandai menari, janganlah lantai kamu salahkan.

Zodiak tak salah, astrologi tak salah, semua itu adalah cara yang dilakukan orang-orang terdahulu dengan batas pengetahuan dan kondisi zaman yang masih bisa dikatakan ala kadarnya. Jelas, sebelum kita bisa melihat mobil listrik di mana-mana saat ini, orang-orang terdahulu memulainya dengan gerobak yang ditarik seekor kuda.

Jika kamu tak pandai menggunakannya, janganlah alat yang kamu salahkan.

MBTI merupakan sebuah "alat" yang mana dari alat tersebut saya dapat menyatakan suatu pemikiran atau asumsi soal: "Mungkinkah ada sesuatu yang tersimpan di dalam dirimu sehingga kamu bisa mendapat hasil salah satu tipe kepribadian introvert?" Karena empat tipe kepribadian introvert itu juga bisa menggambarkan atau menyatakan sisi introvert dalam diri individu yang sedang tinggi pada momen-momen tertentu, yang bisa jadi tidak akan setinggi itu pada momen yang lain.

Maka, mengapa kadar introversi dalam diri seseorang bisa meninggi?

Apakah ada masalah di balik kondisi itu, atau justru tidak ada masalah sama sekali?

Di dalam diri setiap orang biasanya terjadi pertarungan internal, yang secara oksimoron bisa dinyatakan: "*Aku sedang melawan diriku sendiri*." Jika dilihat secara harfiah, pernyataan atau pemikiran tersebut tidaklah logis karena secara fisik seseorang tidak mungkin bertarung melawan dirinya sendiri. Oleh karena itu, untuk memahami fenomena tersebut kita perlu melampaui dimensi fisik dan masuk ke dalam konteks mental.

Ada orang-orang yang sedang bertarung dengan dirinya sendiri, mung-

kin mereka sedang kebingungan dihadapkan antara dua pilihan. Ada yang ingin mengejar jurusan Psikologi tetapi kedua orang tuanya menolak dan seolah memaksa untuk memilih jurusan Teknik Industri. Meskipun pada dasarnya tertarik pada studi tentang manusia, tapi kedua orangtuanya menyarankan agar lebih fokus kepada dunia permesinan karena di situ peluang penghasilannya lebih jelas.

Atau ada pula seseorang yang bingung memilih karier apa yang harus dikerjakan secara serius seiring ketertarikannya pada berbagai bidang lain yang cukup mengganggu rutinitas sehingga tidak bisa fokus terhadap satu bidang sebagai tujuan. Seiring berjalannya waktu, pertarungan tersebut bisa saja menjadi sia-sia bila mencermati waktu yang telah terbuang. Namun, dengan menciptakan kesadaran, pertarungan itu tidak perlu jadi sia-sia, karena di dalamnya berlangsung proses pembelajaran tentang kepribadian serta dinamika diri.

MBTI, ditambah dengan pengetahuan tentang 8 Fungsi Kognitif (*Jungian Cognitive Functions*), dapat menjadi alat bantu yang membawa kita pada kesadaran akan pengetahuan tentang diri sendiri. Saya kadang menyebut MBTI sebagai “bahasa” atau “alat penerjemah” yang membantu mengartikan segala seluk-beluk dinamika sifat dan efeknya terhadap sikap dan karakter dalam diri kita.

Maka, pertanyaan selanjutnya adalah: **Apakah kamu membutuhkan MBTI?**

Jika kamu memang membutuhkannya, langkah pertama yang harus kamu lakukan adalah menghindari meromantisasi segala label yang mungkin muncul, seperti masalah introversi, tipe-tipe yang sering dianggap unik atau langka seperti INTJ dan INFJ, atau tipe-tipe yang sering dikritik sebagai kasar, dominan, tidak toleran, dan suka memerintah seperti ENTJ (*Extraverted-Intuitive-Thinking-Judging*). Abaikan atribut-atribut tersebut dan fokuslah pada pengetahuan yang harus kamu serap dan gunakan untuk mengenali diri sendiri, seperti: *Jika kamu cenderung pemalu, apakah kamu memang benar-benar seorang yang pemalu? Atau, apakah kamu menjadi pemalu karena pengalaman negatif tertentu?*

Kalau kamu tidak memiliki banyak teman, jangan langsung mengguna-

kan label "introvert" sebagai alasan. Mungkin kamu hanyalah seorang introvert yang secara kebetulan tidak memiliki banyak teman, sedangkan di tempat lain di dunia ini sebenarnya malah banyak introvert yang lingkaran pertemanannya luas. Jadi, apa yang sebenarnya terjadi? Itulah yang harus kita cermati.

Satu hal menarik tentang introvert dan ekstrovert adalah tentang bagaimana Carl Jung menemukan konsep tersebut. Saat Jung mengamati perilaku ibunya, ia mencatat bahwa pada siang hari ibunya terlihat aktif dan ceria. Namun, saat malam tiba, ibunya berubah menjadi lebih tertutup dan gelisah. Jung menafsirkan perilaku ibunya di siang hari sebagai ekstroversi, sementara perilaku di malam hari sebagai introversi. Jadi? Ya, hati-hati meromantisasi Introversi.

Artwork : Kezia Mageline

Tanya, Dua Tahun dan Sebuah Jeda

Rakha Adhitya

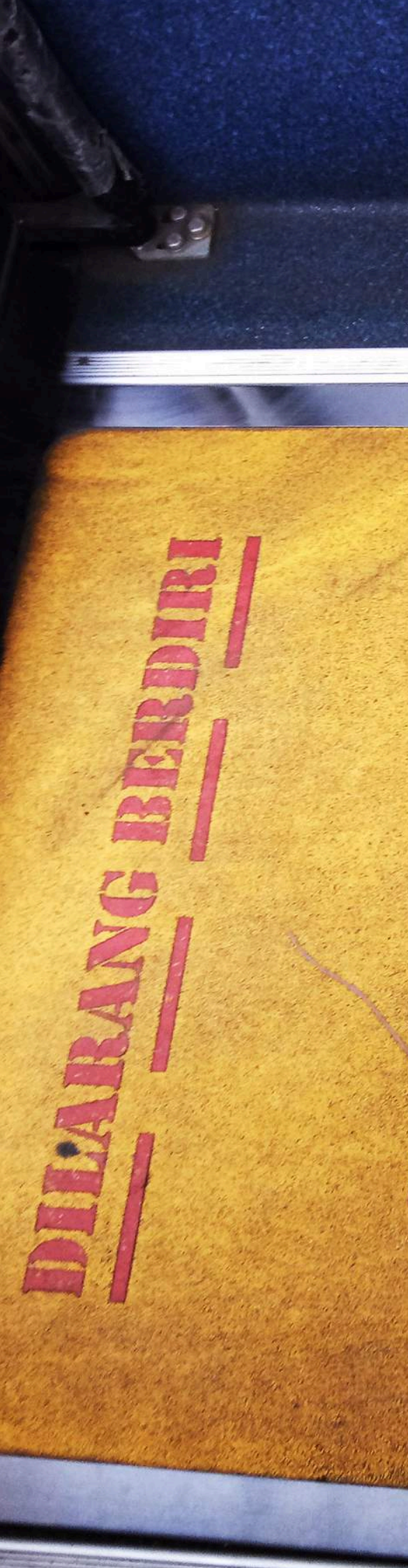
Dalam Elora Zine edisi pertama, saya telah berterus terang bahwa saya kesulitan untuk menulis sebuah penutup. Sekarang, dua tahun kemudian, ternyata saya masih saja buntu. *Haha*! Bagaimana *sih* ini?

Hampir mirip dengan yang saya alami kala itu, ada saja sejenis pertanyaan yang selalu muncul mengganggu di kepala. Seolah mereka ingin didahulukan. Seolah mereka jauh lebih penting dari rubrik penutup yang saya sedang kerjakan ini.

“Habis ini apa?”

“Habis ini mau bikin apa?”

“Habis ini maunya seperti apa?”

Photo: Dokumentasi Pribadi Rakha Adhitya

Namun kali ini, berbeda dengan sembilan belas edisi yang sebelumnya, saya tidak merasa terintimidasi. Karena rasa-rasanya sih, Elora Zine sudah bekembang sesuai dengan yang kami inginkan. Bahkan, jujur saja, majalah elektronik ini telah mampu mengejutkan kami para redaksi. Ada beberapa pencapaian yang sama sekali tidak pernah diduga sebelumnya. Dan itu semua menarik serta menantang.

"Jadi, mau apa habis ini?"

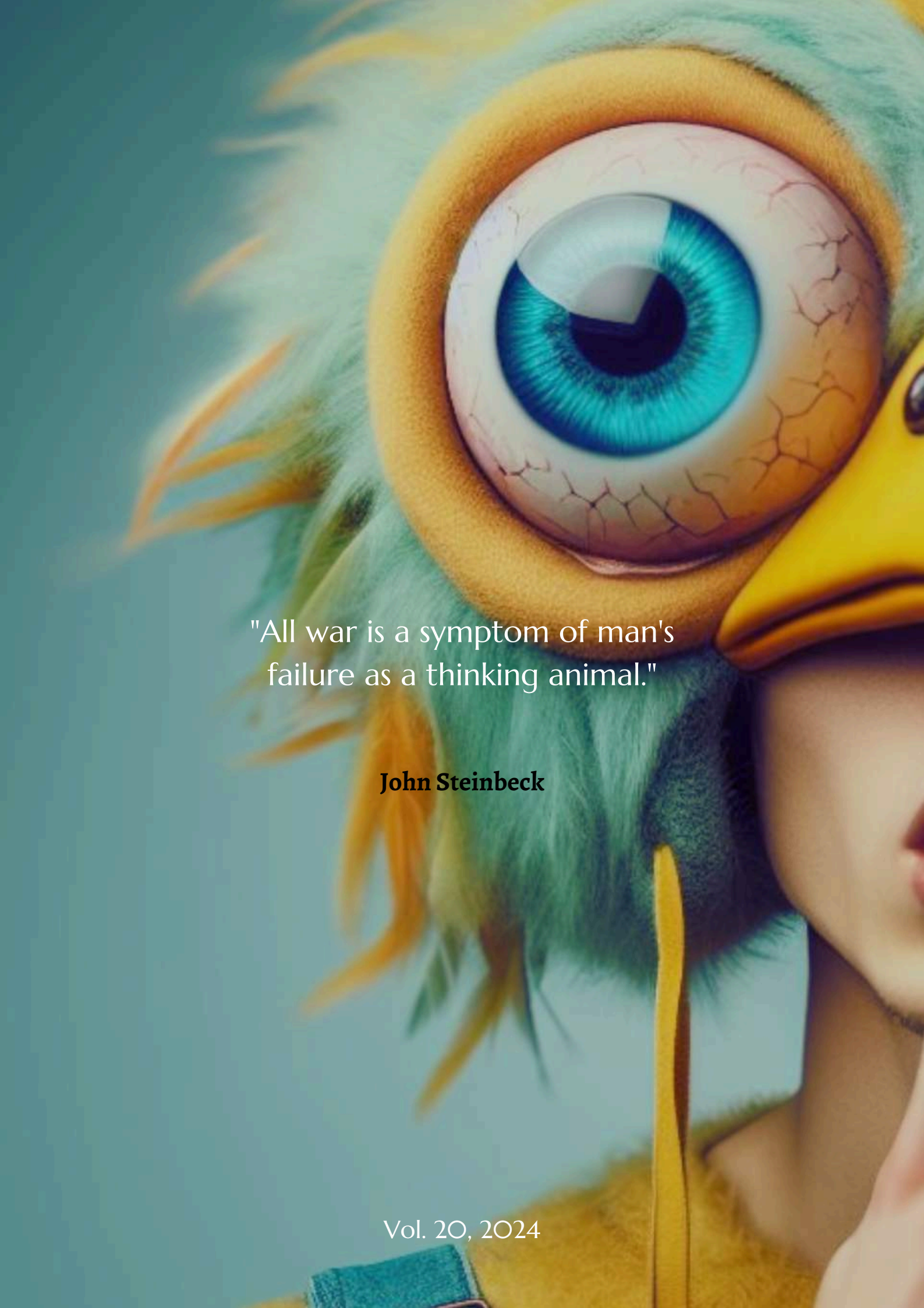
Coba saja tebak, akan ada apa setelah ini. Bakal seperti apa Elora Zine pada musim selanjutnya. *Side project* seperti apa lagi yang bakal kami rilis. Atau apabila ada di antara kawan-kawan pembaca yang punya sebuah ide *tjakep*, silakan saja sampaikan langsung kepada kami. Yuk, kita *brainstorming* bareng!

Yang jelas *mah*, setelah edisi dua puluh ini, karena sudah merupakan penutup musim juga, kami musti rehat dulu sejenak. Dalam periode jeda ini, ada banyak yang harus kami selesaikan *euy*; seperti misalnya menyusun proposal soal pembangunan ekonomi kreatif suatu kota, diskusi dengan tim dari sebuah aplikasi di seberang samudera, juga harus melakukan rangkaian ritus layaknya seorang Agatha Harkness.

Repot, kan?

Jadi, ya sudahlah. Sesibuk apapun kami pada masa rehat itu, kita tetap bakal bertemu lagi pada Elora Zine pada musim kelima nanti. Kami akan kembali dan menghadirkan lima isu yang dekat dengan kehidupan kita sebagai *sapiens*. Mungkin akan ada yang berbeda. Mungkin juga akan sama-sama saja. Jangan terlalu berekspektasi, tapi tunggu sajalah, ya.

Sampai bertemu lagi, Kawan-kawan!

Selamat Berelora!

MOVIES
MUSIC
LITERATURE
ART
CULTURE

CALL FOR SUBMISSIONS

JOIN THE #ELORAZINE

BE OUR CONTRIBUTOR NEXT SEASON

elora.zine@gmail.com

"All war is a symptom of man's
failure as a thinking animal."
John Steinbeck
Vol. 20, 2024